10

LIRE 4.000

GENNAIO 1992

MANGA ZINE

LAMU' MAI KAMUI

DOSSIER ORANGE ROAD

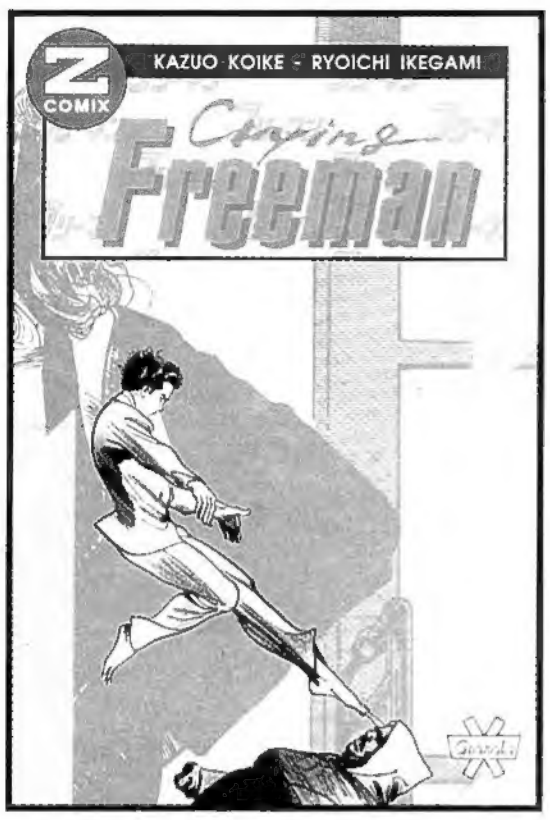
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE, GRUPPO III/70 - n° 1/92.

Granata

Z ZERO

15

Z COMIX



E' finalmente in edicola l'ottavo numero di **Z COMIX** con il seguito delle palpitanti avventure di **CRYING FREEMAN**. 120 pagine, lire 5.000.

MANGA HERO

Continua su **MANGA HERO** numero 11 la saga di **HOROBI**, dove anche i sogni uccidono! L'incubo vi attende! 64 pagine, lire 4.000.

KEN IL GUERRIERO, XENON, BAOH: TRE SERIAL CHE NON HANNO BISOGNO DI PRESENTAZIONE PER LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!
TUTTI I MESI IN EDICOLA.
80 PAGINE, 3.500 LIRE.

Granata

Z STAR

GO NAGAI e **DEVILMAN!** Nomi che non necessitano di presentazioni per la più terrificante saga mai concepita. 80 pagine, lire 4.000.

Z VIDEO

KEN VIVE! 46 min. di pura azione in **Z VIDEO** n° 2. Lire 24.500.

MANGA ZINE

DIECI

ANNO II NUMERO 10 GENNAIO 1992

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
LAMU'	pag. 10
Profili: Nadia	pag. 40
KAMUI	pag. 44
Dossier: Kimagure Orange Road	pag. 72
MAI	pag. 80

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art Director: ROBERTO GHIDDI - Redattore capo: ENRICO FORNAROLI - Redazione: ANDREA ACCARDI, GIANCARLO CARLOTTI - Segretaria di redazione: NIVES AIUOLA. Hanno collaborato: ANDREA BARICORDI, IRENE CANTONI, FEDERICO COLPI, MASSIMILIANO DE GIOVANNI, ANDREA PIETRONI, BARBARA ROSSI, CHRISTIAN SCALAS e VANNA VINCI.

CREDITS

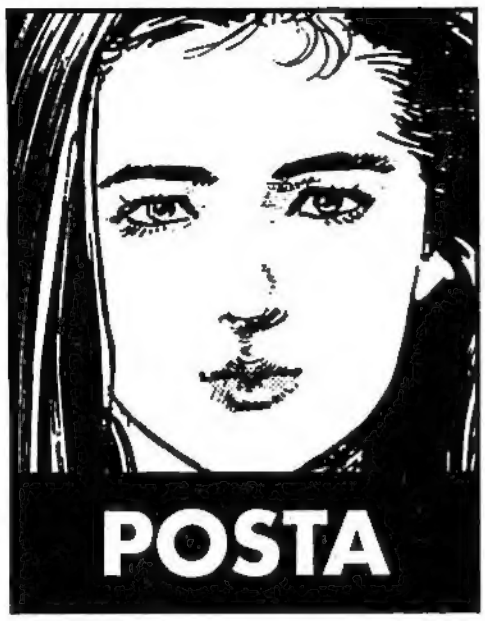
LAMU' © by Rumiko Takahashi/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
KAMUI © by Sanpei Shirato and Akame Productions/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni, Via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 3, 40122 BOLOGNA
telefono 051/237737, telefax 051/226895
servizio arretrati e abbonamenti 051/370232

Eccoci giunti al primo appuntamento del secondo anno di vita di ***Mangazine****. Il bilancio della testata, così come di tutte le altre pubblicazioni manga targate Granata Press, è del tutto soddisfacente, seppur non esaltante, come pensa (o si illude) qualcuno. Nel 1992 continueremo a presentarvi le serie che ci hanno accompagnato fin qui e inaugureremo nuovi appuntamenti con storie a fumetti (si parla sempre più spesso di Ranma 1/2) e rubriche redazionali (non escluso neppure l'inserimento di pagine a colori). Per quanto riguarda il programma delle altre testate manga, in attesa del mese prossimo quando saremo in grado di dare il grande annuncio atteso da tutti (quale? Un po' di pazienza, please...), vi posso anticipare l'arrivo di Patlabor su* ***Zero*** *e confermare per marzo l'uscita di* ***Manga Classic*** *con le storie di Mazinga Z.*

Niente male, vero?
Luigi Bernardi



CERCO/OFFRO

Vendo o scambio con materiale giapponese foto e poster colorati o in bianco e nero dei più svariati cartoon, noti o meno qui in Italia. Vendo o scambio inoltre manga origi-nali giapponesi; scri-vere per lista inserendo un franco-bollo per la risposta.
Emilia Perri, via A. De Gasperi 13, 80046 S. Giorgio a Cremano (Na).

Sono disposto a comperare tutta la serie di fumetti relativa a Lady Oscar *(opera uscita in edi-cola parecchi anni fa), naturalmente a prezzo ragionevole.*
Raffaele Galimberti, via Ferraris 7, 21047 Saronno (Va).

Vendo 13 puntate di Superlamù *(edizione italiana) in* blocco *o separatamente, o scambio con altro materiale video.*
Filippo Sandri, via Mario Callegari 12, 31030 Biadene (Tv).

Erano passati solo pochi giorni dall'uscita di ***Mangazine*** *7 e la nostra redazione era già letteralmente invasa dai vostri interventi in merito al dibattito aperto da Alessandro Sessantotto, che sparava a zero (non* ***Zero****) sull'editoria italiana, criticando duramente soprattutto le produzioni Marvel e DC. Alcuni di voi si sono schierati dalla sua parte, altri hanno contestato radicalmente la lettera, così abbiamo pensato di pubblicare le repliche più intelligenti e interessanti, per entrare più a fondo nell'argomento.*

Questa lettera è stata spedita alle redazioni della Comic Art e della Granata Press. Il problema è questo: mi sono proprio rotto i coglioni. Avete visto i politici quando parlano? Sono sempre in buona fede, puri e casti, e i cattivi sono sempre gli altri. Be', questa è la situazione attuale delle vostre case editrici, sempre pronte a criticare l'altra, e sempre pronte a elogiare le proprie scelte e le proprie testate (quelle degli altri hanno sempre qualcosa che non va). Era tempo che volevo dirvelo/scriverlo, ma la mia pigrizia me lo impediva. Vorrei chiarire subito una cosa: sono affezionato (nel vero senso della parola) a "Comic Art" e "L'Eternauta", e ho scoperto il meraviglioso e travolgente mondo delle testate Granata Press, **Nova** sopra tutte. E' il vostro atteggiamento 'politico' che mi fa girare i sopracitati. E' troppo comodo, poi, prendere le difese di uno e accusare l'altro, più difficile trovare una mediazione cercando di risolvere il problema. Ma la goccia è stata la lettera (e la successiva risposta) di Alessandro Sessantotto su **Mangazine**. Troppo comodo rispondere positivamente a una lettera dove, praticamente, si legge che in Italia il materiale pubblicato è 'cacca' tranne le testate Granata Press; vorrei provare a rispondere io al caro Alessandro. Nessuno ti costringe a comprare alcunché non risponda ai tuoi gusti, che sia Marvel e DC; c'è tanta 'cacca', ma c'è anche tanta buona roba. Se a me un fumetto o una testata non piace non mi faccio problemi se è giapponese, francese, statunitense, Granata Press o Star Comics. Io non sono fan di nessuno, solo un appassionato di fumetti sia quando mi fanno riflettere e non mi fanno dormire la notte (*V for Vendetta*, *Give Me Liberty*), sia quando mi fanno sognare a occhi aperti (Moebius, Gimenez), sia quando mi fanno sbellicare dalle risa (Lupo Alberto). Non credo di essere frivolo quando mi chiedo ANCHE cose tipo: perché è stato pubblicato *Give Me Liberty* in bianco e nero, o che pennino usa Moebius. Caro Alessandro, la tua lettera non affronta il problema in modo analitico e obiettivo, ma dando delle affermazioni dogmatiche e pretenziose. Anche a me non piacciono tante cose, è vero, c'è tanta 'cacca', ma non è questo il modo di affrontare il problema. la cosa grave è che queste cose non te le abbia dette chi avrebbe dovuto, mi sbaglio? Spero che il problema si risolva con calma, obiettività e soprattutto senza presunzioni. Vostro affezionato

Antonio Sarchione, Termoli (Cb)

Non abbiamo volutamente discusso di cosa riteniamo buono tra le numerose pubblicazioni che invadono le nostre edicole, né di cosa riteniamo scadente, perché non ci sembrava giusto prendere una posizione che molti avrebbero giudicato pretenziosa. Leggendo la nostra risposta ad Alessandro avrai notato che ci limitiamo a sottolineare la staticità di un mercato sempre più vittima delle mode (vedi il boom dei supereroi americani, del fumetto horror, e ora del manga), senza attaccare nessuno in particolare. Siamo i primi a riconoscere quando una serie giapponese non arriva alla sufficienza (lo abbiamo fatto spesso su ***Mangazine*** *attirandoci le critiche di chi sostiene che tutto è bello) o quando un fumetto, anche della concorrenza, ci piace davvero (le recensioni su* ***Nova*** *sono piene di begli esempi, come tu stesso potrai verificare). Noi abbiamo pubblicato la tua lettera, e siamo sicuri che la Comic Art farà lo stesso.*

Cari Massimiliano, Barbara e Andrea, vorrei dare anch'io una risposta all'intervento di Alessandro Sessantotto. Mi sono convertito ai manga perché non ce la facevo più a reggere allucinanti cross over tra 50.000 testate, sfasamenti temporali dovuti al mercato italiano, un universo oppressivo sempre sconvolto da alieni sadici 'affamati' della Terra. Supereroi con pigiami multicolori che vagano per la città dopo aver ottenuto i poteri in seguito a incidenti o radiazioni. Criminali privi di risvolti psicologici nati con le stesse idee: menare l'eroe di turno, conquistare il mondo, essere stramicchi. Supergruppi ove regna la 'catastrofe psicofisica' (esempio lampante sono gli Alpha Flight). Scene d'azione prive di pathos e dinamicità che mi addormentano per la lungaggine dei dialoghi. Perché staticizzare i personaggi con inutili didascalie, invece di lasciare loro libertà d'azione di vignetta in vignetta? Qualcosa comunque si salva: *L'ultima caccia di Kraven, Marshal Law, Watchmen, Batman Dark Knight* di Miller, *Daredevil* periodo Miller... e basta! Non critico solo i comics USA, ma anche le donnine che si 'fanno' l'uomo di turno proprie del fumetto italiano (vedi Manara) e l'indigesto cocktail italonippoamericano che è "Nathan Never". Capisco che Serra è un cultore dei manga e degli anime, ma poteva evitare citazioni così evidenti! Grazie quindi a Granata Press che ci ha fatto conoscere il mondo dei manga, che non nasconde, come i super-heroes comics USA, delicati risvolti della vita come l'omosessualità, la droga... Vivissimi saluti e buon lavoro a tutti (è stato un vero piacere conoscervi).

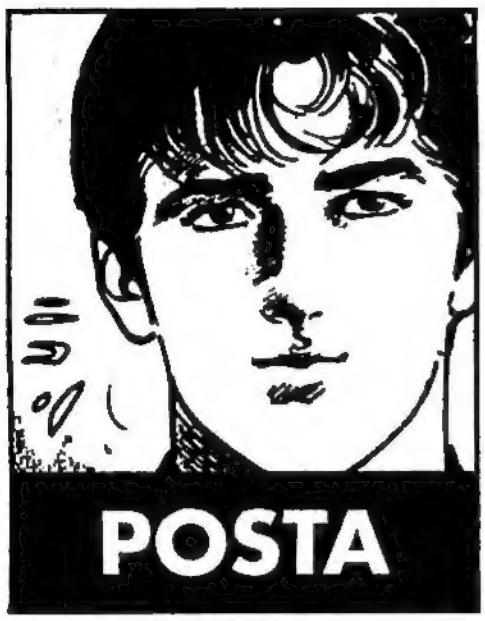
Sandro Manzini,
Quistello (Mn)

In molti casi, è vero, il fumetto statunitense è piuttosto statico e non ha una rappresentazione cinematografica come quello nipponico, ma questo non è sempre vero. Lo Spiderman *di McFarlane, per esempio, è spettacolare proprio nelle scene d'azione, anche se la caratterizzazione dei personaggi*

Vendo colonne sonore, OAV in NTSC, PAL, SECAM e VHS di tutti i tipi; tra cui Akira, Baoh, Crying Freeman *e molti altri. Per la lista scrivere al-legando un francobollo per la risposta a:*
Fabrizio Belgiovine, Largo Gelsomini 3, 20146 Milano.

Stiamo formando a Milano una compagnia di appassionati di manga e animazione giapponese. Se siete dei ragazzi/e solitari dai 17 anni in su, cosa aspettate a far parte di nostri?
Cristal Belgiovine, Largo Gelsomini 3, 20146 Milano.

Seguiamo i cartoon giapponesi da quando apparvero in Ita-lia, e i manga grazie alla Granata Press. I nostri preferiti sono: Rumic World, Orange Road, Dirty Pair, *Tsu-kasa Hojo, Shingo Araki e tanti altri. Scriveteci, scriveteci...*
Susanna Riccardi e Giuditta M., via S. Arcangelo di Romagna 11, 00127 Vitinia (Rm).



Per tutti gli appassionati di manga e animazione giapponesi: Associazione culturale Friends of Japan - Jap Manga e Anime - vasto catalogo di videocassette, soundtracks e pubblicazioni made in Japan. Inoltre: una fanzine bimensile con le ultime novità, corrispondenze con il Giappone e videorivista per Amiga. Scrivete a:
Jap Manga e Anime c/o Donatella Bartolini, via Galilei 12, 19100 La Spezia.

Sono finalmente riuscito a reperire magliette stupende su Ken; chiunque fosse interessato può mettersi in contatto con me.
Paolo Di Giovanni, via Fanti 33, 61100 Pesaro.

Sono un appassionato dei manga e della bravissima Rumiko Takahashi; vorrei corrispondere con tutti i lettori che condividono le mie idee.
Massimiliano Lattanzi, via Portogallo 11/1, 00196 Roma.

è a dir poco scadente (perché un bravo disegnatore come McFarlane non si affida alle sceneggiature di esperti professionisti, invece di voler fare tutto in proprio?). Per quanto riguarda i risvolti sociali, infine, ne esistono nei manga come nei comics, anche se sono naturalmente affrontati secondo l'ottica dei differenti paesi d'origine. Per saperne di più ti rimando alla posta di "Star Magazine" 9, in cui Marco M. Lupoi affronta con i lettori il tema dell'omosessualità nei comics. Ricambiamo i saluti.

Amici di **Mangazine**, vi scrivo per rispondere ad Alessandro Sessantotto. Ma chi è? Chi gli dà il diritto di dare i giudizi? Questo è 'cacca', questo è bello, "Comic Art" fa pietà, Bonelli fa solo fumetto 'popolare' (e per questo meno bello, giusto?). Ma cosa hai letto della Marvel e della DC? Come definire 'cacche' il *Daredevil* di Miller, l'*Animal Man* di Morrison? Li hai mai letti? Cos'ha *Lamù* in più di *She Hulk* o *Excalibur*? E i *Cavalieri dello Zodiaco* sono forse meglio degli *X-Men*? Lo *Spiderman* di Mc Farlane non è forse un bel fumetto d'azione come *Ken il Guerriero*? Posso capirti se non ti piace "Comic Art", ma cosa ti ha fatto Bonelli? Un fumetto per essere bello deve costare più di 2.300 lire? Hai letto il numero cinque di "Nathan Never"? E di Manara hai letto solo *Il gioco* e *Il profumo dell'invisibile*? Naturalmente non sei riuscito a leggere *H.P. e Giuseppe Bergman* o *Lo scimmiotto*, vero? E ora scusatemi, ma perché pubblicate lettere così idiote, piene di insulti gratuiti? *Killing Joke* e *Born Again* 'cacche'! Ma vi rendete conto? Scusate per lo sfogo ma era necessario.

Mario Taccolini,
Costa Volpino (Bg)

Pubblicare lettere come quella di Alessandro è come accendere la miccia nella polveriera dei lettori. Un pretesto per trovarci uniti o divisi su argomenti attinenti al mondo del fumetto che ci coinvolgono direttamente, in quanto lettori di fumetti. Se in molti la pensano come te, tanti altri appoggiano la tesi di Alessandro, magari perché non apprezzano una certa scuola di fumetto, o perché non hanno avuto modo di conoscerla. Il dibattito si fa vivo e interessante, e ci piacerebbe davvero sentire la risposta di Alessandro, in una lettera che magari prenda in esame le molte opere citate a esempio dai lettori in questo numero della posta. Un saluto a tutti, nell'attesa di nuovi interventi (e tranquilli, parleremo anche di manga!).

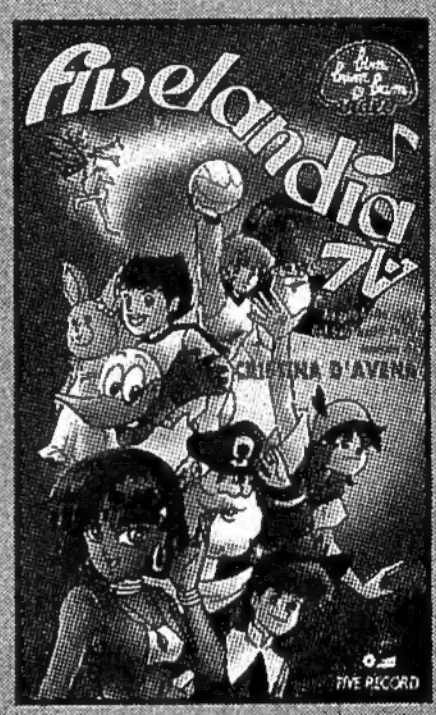
Tutto il materiale recensito in questa rubrica è disponibile presso Studio 7 - Associazione culturale di amicizia italo-giapponese (vasto catalogo di video-cassette, riviste, fumetti originali giapponesi) - via N. Bonnet 4, Milano, tel. 02-29002482, fax 02-6571022

Mefisto
di Miyama Noboru
Kodansha, 6 voll.

Occulto, magia, grafie egizie, greche, latine, citazioni dai testi maledetti della demonologia medievale; un corso accelerato di storia esoterica occidentale, dall'antico Egitto al Rinascimento, e infine un input nella macchina tritatutto dell'industria fumettistica giapponese: quello che ne esce è **Mefisto**, storia a fumetti di Miyama Noboru apparsa a puntate a cavallo tra il 1984 e il 1985 sulla rivista "Comic Morning" e successivamente ristampata in volume. Nel dilagare di microchip, grovigli cibernetici e tecnomutazioni nel fumetto giapponese, **Mefisto** propone al lettore un movimento inverso: un viaggio nel passato, un ritorno al tempo del ferro e del legno. Ma, a differenza di analoghe retroversioni operate dal filone romantico e 'sognatore' del manga, al centro di **Mefisto** non ci sono gli occhi grandi e i boccoli biondi delle principesse del Settecento francese: come dichiara l'autore, il passato che gli interessa non è radioso; sono invece i tempi tetri antecedenti ai Lumi e alla Rivoluzione Industriale, i recessi maledetti e rimossi della memoria storica. La vicenda si snoda attraverso continui 'salti' spazio-temporali ma la dimensione temporale cardinale, quella che trasmette la propria cupa atmosfera all'intera vicenda, è il Medioevo, l'epoca dell'irrazionale, del contatto quotidiano con la morte, il mostruoso, la tortura, il sangue, la peste. E' qui che nasce Aruma, la protagonista della storia. Aruma è una strega, il frutto malato di un ventre materno devastato dalla peste e di un padre disperato che, per salvare la moglie, non ha esitato a fare un patto con Satana. Strega-guaritrice, Aruma finisce ben presto nelle grinfie dell'Inquisizione e quindi torturata, violentata, e infine bruciata sul rogo purificatore. Aruma sarà 'risvegliata' nel cuore di Tokyo, in pieno 20° secolo, nel corso di un agghiacciante e quantomai 'splatteroso' rituale di magia nera. Aruma, come ci dice l'autore, è una strega 'cerebrale': non viaggia nello spazio a bordo di scope, la sua specialità è il 'time-travel', la capacità di volare a ritroso nel tempo concentrandosi e risvegliando una energia latente all'interno del proprio cervello. Inoltre il suo è un potere che può trasmettere anche agli altri; per 'volare' con lei è sufficiente appoggiare la propria testa alla sua. E in questa maniera cominciano le sue scorribande spazio-temporali alla ricerca delle viscere più tetre e malate della storia: cristiani sbranati da leoni, agonie contorte di corpi, i ferri dell'Inquisizione, volti deturpati di zombie-appestati. Specialità dell'autore sembrano essere gli strumenti e i procedimenti di tortura medievali, riguardo a cui mostra di aver svolto un lavoro di documentazione storica; a fianco della scena compaiono a volte delle tavole che riproducono disegni dell'epoca o che imitano il particolare tratto grafico. Infine, oltre alle componenti splatter ed esoteriche di cui si è già parlato, **Mefisto** non manca nemmeno dell'ingrediente porno (Aruma appare quasi sempre integralmente nuda), anche se sotto questo aspetto il fumetto non mostra particolari sperimentazioni.

Alessandro Gomarasca

Fivelandia TV
60', 1991, Penta, accompagnata da una musicassetta Five.



Le sigle dei cartoni animati giapponesi sono sempre bellissime, forse perché dalla copertina si giudica il prodotto. E' quindi motivo d'orgoglio per i disegnatori realizzarne sempre di migliori. Purtroppo in Italia raramente le possiamo gustare perché sono storpiate e rimontate dalle emittenti in un'accozzaglia di immagini, accompagnata da canzoni per minorati. Questa videocassetta ne è un florilegio. 30 titoli cantati da Cristina D'Avena (e non solo) più altri contenuti nella cassetta allegata. Consigliata solo ai minori di anni 4, ma tenete presente che verranno su molto male.

GUARDA UN PO'...

La famosa casa di produzione Toei era considerata fin dalla nascita un'impresa che poteva facilmente risolversi in un crack economico, tanto che il palazzo in cui si trovano i suoi studi è provvisto di terrazze cieche, su cui nessuna porta sbuca. Questo perché, in caso di fallimento, il palazzo potesse essere facilmente adibito a condominio, e risultare una possibile fonte di lucro.

Lo strillone che appare nella penultima pagina dell'episodio di Lamù *in questo numero è riverito da tutti i passanti, mentre un curioso alieno ittiforme fa strada. Cos'è successo? La risposta è celata fra le pagine di uno dei primi episodi di* Rumic World, *e precisamente in* Kattena Yatsura, *che fin dal titolo rivela di essere stato lo spunto di partenza per* Uruseiyatsura. *Il ragazzo con i giornali è infatti Kei, il protagonista di* Kattena Yatsura *che sventa più o meno volontariamente... due invasioni aliene! Una autocitazione della Takahashi.*

Sono stati resi noti i dati sui **fumetti più venduti** in Giappone nei primi sette mesi del 1991: al primo posto risulta esserci *Chibi Marukochan* (Shueisha), con 2.400.000 copie; seguono *Dragonball* (Shueisha, 1.900.000), *Ranma1/2* (Shogakukan, 1.400.000), *Bebop Highschool* (Kodansha, 1.380.000), quindi *Dragon Quest* (Shueisha, 800.000 copie) e *Patlabor* (Shogakukan, 750.000). Calano *3X3 Eyes* (Kodansha, 690.000) e crolla *Akira 5*, stampato in 700.000 copie ma venduto in quantità notevolmente inferiore. Il pubblico non sembra infatti aver gradito il fatto che il volume, annunciato come l'ultimo, non concludesse la storia. La rivista americana "Capital" ha invece pubblicato una classifica dei manga più venduti aldilà dell'oceano. Domina (si fa per dire) *Akira*, con 25.000 copie, che sta però conoscendo un brusco calo (si vocifera che la Marvel intenda sospenderne la pubblicazione per gli alti costi richiesti dalla colorazione); seguono *Appleseed* con 16.000, *Crying Freeman* con 15.000, *2001 Nights* con 10.500, *Outlanders* con 10.000, *Silent Möbius* con 9.000 e numerosi altri sotto quota 8.000.

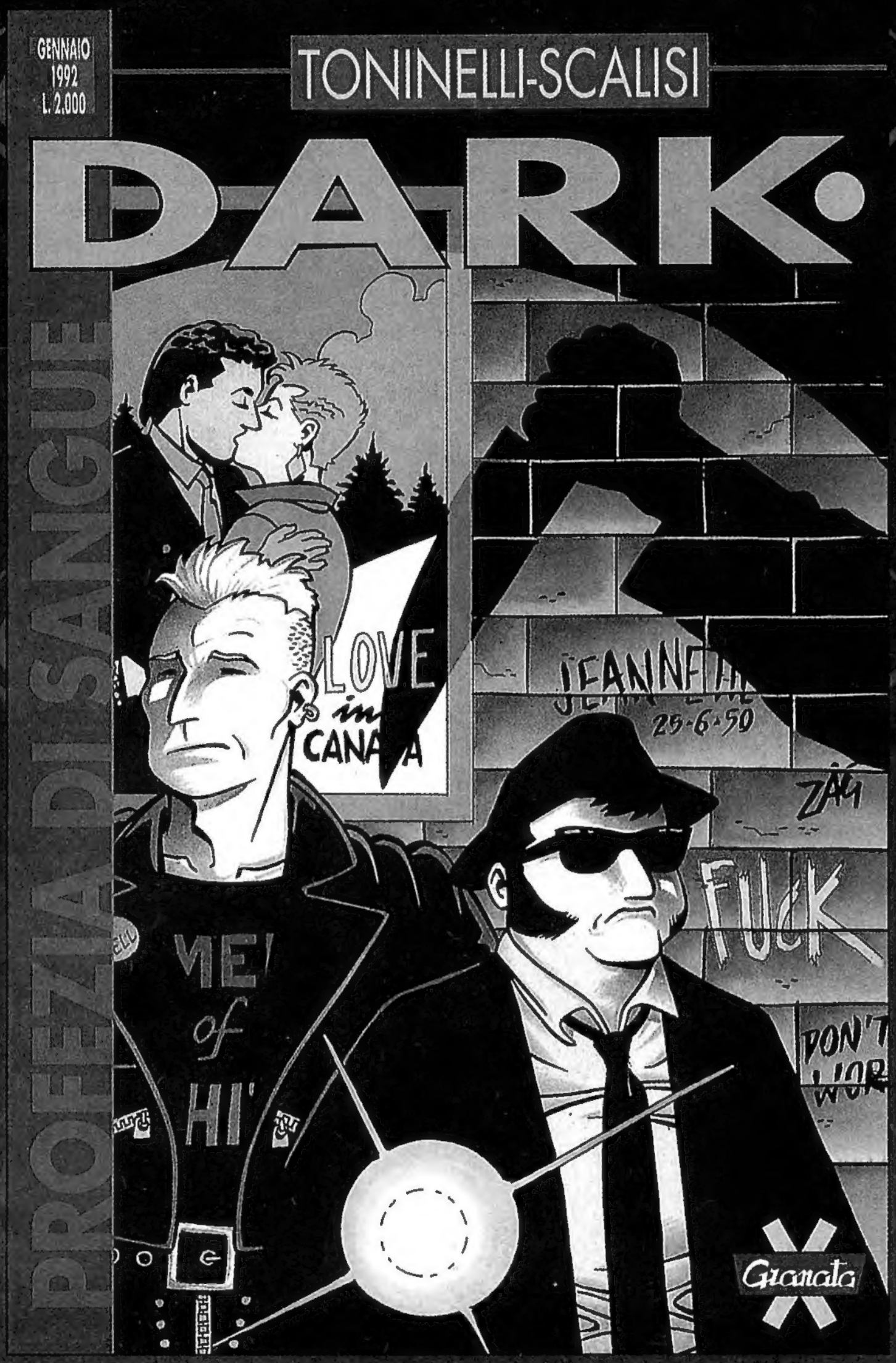
Sono usciti a novembre due nuovi lungometraggi cinematografici di *Uruseiyatsura* e di *Ranma1/2*. In **Itsudatte My Darling** (Per sempre, my darling), Lamù appare assieme a tutte le altre eroine della più lunga serie della Takahashi, da Ran a Benten, da Ryoko a Kurama, comprendendo anche Shinobu, Ryunosuke, Oyuki, Sakura e l'ultima arrivata Rupika. Il lungometraggio di Ranma presenta invece un confronto tra il/la giovane protagonista e Kirin. Intanto escono sul mercato anche le raccolte complete (218 episodi) di *Uruseiyatsura* e di *Maison Ikkoku* (96) in videocassetta. Il prezzo? Quasi tre milioni per la prima e uno e mezzo per la seconda.

RANMA 1/2

Autunno dedicato ai **revival**, in Giappone. Tornati *Kinnikuman*, *Minky Momo*, *Lamù* e *Macross*, è stata annunciata anche la riproposta di *Sangokushi* (*I tre regni*, Studio AZ, curato graficamente da Shingo Araki e Michi Himeno); tornano gli *Ultrakids*, in versione highvision per le TV a schermo allungato; torna soprattutto la Tokyo Movie Shinsha che, dopo essersi dedicata per lungo tempo a coproduzioni con l'estero, realizzando in proprio solo il lungo *Anpanman*, produrrà la nuova serie di *Jarinkochie* e *Watashi to Watashi* (Io ed io), storia delle due gemelle Luise e Lotte Kerner, ambientata tra Vienna e Monaco nel 1949. Altra novità è *Bush Baby* (Il bambino della boscaglia), tratto da un romanzo del giornalista canadese W. Stevenson e incentrato sulle avventure del piccolo Jackie nel Kenia dei primi anni Sessanta. Prodotto dalla Nippon Animation, prenderà il posto di *Trapp ikka monogatari* (Le vicende della famiglia Trapp), conclusosi al 40° episodio.

Nel quarantesimo anno dell'epoca Meiji (1908) era in progetto la ricostruzione della città di Tokyo, per potenziarla militarmente e spiritualmente. Personaggi storici realmente esistiti si trovano a combattere contro l'armata del giovane Kato, fermamente intenzionato a ostacolare i loro piani. Per avere la meglio, Kato invoca lo spirito del famoso guerriero Tairano Masakado.
Questo il plot del recentissimo OAV **Teito monogatari** (La storia della città imperiale).

UNA COPRODUZIONE GRANATA PRESS-NED 50



UN MENSILE TUTTO ITALIANO!

ORA IN EDICOLA.

Granata

NED 50 EDITRICE

LAMU'

E' gennaio; i fasti e le feste di Natale sono rimasti alle spalle, i pasti nell'adipe, le peste davanti a noi! E' tempo di raffreddori, influenze, malanni. Anche il vecchio Ataru Moroboshi non fa eccezione e, ligio alla regola che lo vede catalizzatore di sfortune inenarrabili, attira a sé l'unico bacillo vagante a Nerima e gli offre ospitalità nelle mucose. Nel giro di un giorno, eccolo orizzontale sul futon della sua camera da letto, coccolato da una sempre più vacillante Shinobu e abbandonato momentaneamente da Lamù. Ma chiodo non scaccia chiodo; nemmeno un malanno di questa portata potrà scacciare la malasorte che grava sul ragazzo; un raffreddore coi fiocchi di neve, una calorosa principessa glaciale, un buco a quattro dimensioni, un triangolo con quattro lati e un cucciolo eccessivamente geloso della padrona: leggete ***Lamù****, se nevica o se piove, stavolta le pagine son ventinove!!*

PARTE 10
OYUKI

MA-MA-MAM-MA, CHE FREDDO!

EHI-EHI! NON E' SAKURAMBO QUELLO?

HWOOOOOOOOOO

OH, PER FAVORE, POSSIAMO APPROFITTARE DEL FUOCHERELLO PER SCALDARCI LE OSSA?

SI', MA NIENTE PATATE DOLCI.

VEDO CHE AVETE DEI FIORI, CON VOI. E' SUCCESSA QUALCHE TRAGEDIA?

ANDIAMO A FARE VISITA AD ATARU.

CI HANNO DETTO CHE SI E' BECCATO UN RAFFREDDORE.

CHE NE E' DEL VECCHIO DETTO... "I MALANNI SON SCANSATI DAGLI STOLTI PATENTATI"?

MAH! CREDO CHE PER IL FREDDO CHE C'E' QUEST'ANNO, NESSUNO SIA ABBASTANZA IDIOTA!

ha-ha HACHOO!

OOO, DIO-DIO-DIO, PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO! LAMU` E` VIA, NOI SIAMO QUI SOLI SOLETTI.., E IO DEVO STARE A LETTO!

SNIFF!! LONELY GRRR

RIMETTITI IN FRETTA, TI PREGO...

NON SI PUO` FARE NULLA, FINCHE` SEI IN QUESTE CONDIZIONI!

BE; QUESTO PROPRIO NON DIRE!

huff huff

AAAH!

ALLEGRO, ATARU! I TUOI AMICI SONO VENUTI A TROVARTI!

shoop

ADESSO STA FACENDO UN PISOLINO !

MA QUI... C'E' SOLO SHINOBU !

... E NIENTE LAMU` ! CIO` SIGNIFICA CHE ...

LAMU` DEVE ESSER STATA SBATTUTA FUORI, AL FREDDO. AAHHH, POVERA LAMU`...

... NON C'E` NIENTE DI PEGGIO CHE UNA SCARAMUCCIA FRA DONNE.

MA, BRUTTO VECCHIO... GUARDA CHE QUI, LAMU` NON C'E` MAI STATA !

E SVEGLIATI, IMBECILLE !

Konk

DOV'E` LAMU` ?! DOV'E` LAMU` ?!

PIANTATELA ! NON VEDETE CHE STA MALE ?!

... SHINOBU... SHINOBU, LO SAPEVO CHE IN FONDO IN FONDO MI AMAVI ANCORA!

WEEZ WEEZ

AH SI', EH?

SCUSA, MA NON AVEVI DETTO CHE STAVA MALE?

BE', ORA STA MALE DI SICURO!

QUAL CATTIVO VENTO VI HA FATTO USCIRE DALLE VOSTRE TANE?

COS'E', UN INSULTO?

... DOPO CHE ABBIAMO FATTO TANTO PER VENIRTI A TROVARE...!

PROPRIO!

LASCIAMO PERDERE. SIETE VENUTI SOLO PER LAMU'

AH SI'?

BE'... LAMU' E' ANDATA A TROVARE UNA SUA AMICA SU NETTUNO.

AAAAH!! MA COME? PERCHE' PROPRIO ORA?

CON ATARU FUORI GIOCO... SAI CHE OCCASIONE?

CON LAMU' FUORI GIOCO... SAI CHE OCCASIONE?

HWOOOOOOO

CHE FRED-DO!

chatter chatter

...NÈVE?

SENTO NELL'ARIA CHE STA SOPRAGGIUN-GENDO UNA SCIAGURA...

HWOOOOOO

...PRO-VO A...?

NON SAPREI.

AL... AL TRE APRO. UNO ...DUE...

TRE!

VIENE DALL'AR-MADIO A MURO.

YAA !!H

BLOOSH!!

clop

AACH !

CHE FREDDO !!

E' NEVE !

ATARU !

SALVATELO! SALVATELO! E' RIMASTO SEPOLTO !

SCAVA! SCAVA! SCAVA!

COOSA ?!

Whoosh

OH, QUAL MERAVIGLIA! QUANTI AFFASCINANTI GENTILUOMINI.

SNIF

LA DAMA DELLE NEVI!

DEMONIO!! SPIRITO INFERNALE! TI RICACCIO NEGLI INFERI DA CUI SBUCHI!

SHH SHH

SHHH

MA CHE DIAMINE FATE ?

TU SEI TUTTO SCEMO! TI SEMBRA UN DEMONE, QUELLA ?

SCIOCCHI MISCREDENTI ! NON PERMETTERETE DAVVERO A QUESTO SPIRITO-MALIGNO-DEGLI-ARMADI-A-MURO DI PRENDERSI GIOCO DI VOI ?!

TALE E' IL VOSTRO SENTIMENTO NEI MIEI RIGUARDI?

COMPREHDO BENE QUANDO LA MIA PRESENZA NON E' GRADITA.

AS-ASPETTA ... SNIFF ... DOD PUOI ADDARTEDE COSI'...

snort

ORDUNQUE, APPROFITTEREI DI UNO DI VOI GALANTUOMINI CHE DESIDERASSE SCORTARMI ALLA MAGIONE.

L'HAI TROVATO !

VOGLIAMO RIACCOMPAGNARTI TUTTI !

OH, MA CHE GENTILI.

E IL TUO MALESSERE DOV'E' FINITO, EH ?

snif snif

tweek

MA CHE STRA-NI QUESTI RAGAZZI...

NON E' NECESSA-RIO CHE VENGA AN-CHE TU...

DA CODESTA PARTE, PREGO.

QUESTA POI... COM' E' POSSIBILE CHE IN QUESTO ARMADIO A MURO...

EEH ?

HO PAURA, ATARU! TORNIAMO INDIETRO !

E' TARDI, ORMAI. LA PORTA E' SPARI-TA.

SEGUITEMI MANTENENDOVI PROSSIMI ALLA MIA PERSONA, O POTRESTE PERDER-VI.

CI TROVIAMO IN UN PASSAG-GIO QUADRIDI-MENSIONALE, E TEMO CHE NON TROVERESTE VIA D'USCITA ALCUNA, VOI SOLI.

ASPETTAMI, ALLORA !!

SHINOBU HA PAURA !

PRINCIPESSA OYUKI

OYUKI!!!!!

E' LA VOCE DI LAMU'!

TI RAGGIUN-GO SUBI-TOOOO!

PRINCIPESSA YUKI!!!

AAAH!

ZHAH

...E' SVANITA NEL NULLA!

ODDIO, SI E' SUICIDATA!

SEGUILA, ATARU!

NO!!!!

KYOP

KYUMP

NON PUOI DELUDERE I TUOI FEDELI AMICI!

ATARU!

EE
YOW
!!!

ミロ…ここにいたのか…

AAGH!

BO BO BO BO

DORD

OOUFF!

TESORUCCIO!

TESORUCCIO! COSA CI FAI TU QUI?

CHE COSA CI FAI TU, QUI!

ZZZ ZZZ

LA-LA-LA-LAMU'?

CONOSCI QUESTO BALDO GIOVINE?

QUESTO E' IL MIO TESORUCCIO!

OH, MA ALLORA SIETE IL CONSORTE DI LAMU'!

SPESSO LEI MI RACCONTA DI VOI.

DEDUCO DA CIO' CHE TU SIA LA DONZELLA DI CUI MI HA PARLATO LAMU'... SHINOBU, L'ANCELLA DI ATARU.

IO NON SONO LA SUA ANCELLA!

GUARDATE! UOMINI! UOMINI!

BZZ BZZ BZZ

CHE CARINI!

UOMINI? DICI IL VERO?

LA PRINCIPESSA LI HA CONDOTTI QUI.

QUAL GIOIA.

SENTO CHE STIAMO PER AVERE UN GRAN SUCCESSO, RAGAZZI...

LA MAGGIOR PARTE DEI NOSTRI UOMINI DEVONO LASCIARE IL PIANETA IN CERCA DI OCCUPAZIONE ... IN TAL MODO, SCARSEGGIANO LE BRACCIA CHE POSSANO OCCUPARSI DELLA NEVE DA SPALARE.

ANCHE IL PIU' SCORFANO DEL MONDO AVREBBE SUCCESSO, QUI ...

SAREBBE GRADITA UNA MAGGIOR VELOCITA' D'ESECUZIONE.

SHF

... SI', BRAVO, PERCHE' NON VAI A SPALAR LA NEVE CON QUELLA FACCIA ?

UN MOMENTO, SE QUESTO E' DAVVERO NETTUNO ...

VI PREGO DI VOLER APPROFITTARE DELLA MIA UMILE DIMORA. NULLA E' TROPPO PER IL MARITO DI LAMU' E PER LA SUA ANCELLA.

TI HO DETTO CHE **NON SONO** LA SUA ...

...COME CACCHIO E' POSSIBILE CHE SIA COLLEGATO AL MIO ARMADIO?

E' SORPRENDENTE, NON TROVI, TESORUCCIO?

ABBIAMO CREATO I BUCHI QUADRIDIMENSIONALI SI' DA ELIMINARE LA NEVE IN ECCESSO.

OH, MIA PRINCIPESSA... AVEVO ORMAI PERSO OGNI SPERANZA ALLORQUANDO PRECIPITASTE IN QUEL TERRIBILE BUCO...

OH, NON TEMERE. IL COMPUTER SELEZIONA SOLO DISCARICHE APPROPRIATE, INDI VI CONNETTE I PASSAGGI ...

COME "DISCARICHE"?!

AVETE SCARICATO NELLA MIA CAMERA DA LETTO!

CHIEDO VENIA. DEVO SPOGLIARMI DEGLI ABITI PESANTI.

PREGO, CONTINUATE.

AAH... ECCO... CIOE', IO ...

VOLEVO DIRE CHE... PUOI SCARICARE TUTTA LA NEVE CHE VUOI, NELLA MIA CAMERA DA LETTO, OGNI VOLTA CHE LO DESIDERI.

QUAL BONTA' D'ANIMO!

COME SIAMO DIVENTATI **GENEROSI**, TUTTO D'UN TRATTO, EH?

EH EH EH ...

HonGyaaaaa

CO-COS'E' STATO QUEL GRIDO?

OH, NIENTE E' SOLO IL MIO ASSISTENTE, B-MBO.

STA PIANGENDO! HO TEMA DI NON AVER RIMEMBRATO DI DIRGLI CHE LA PRINCIPESSA E' TORNATA SANA E SALVA!

B-MBO! B-MBO! LA PRINCIPESSA E' IN BUONA SALUTE! ELLA SI TROVA QUI, ORA!

HON GYAAAA! HON GYAAAA!

AH, POVERO PICCOLO B-MBO. MI ADORA COME S'IO FOSSI LA SUA STESSA SORELLA.

NO, NO! NON PUOI ENTRARE, ORA! LA NOSTRA PRINCIPESSA HA OSPITI!

HON GYAAA!

PERDONATEMI!

Shissh

OYUKI... OYUKI ...

A COSA STAI PENSAHDO, TESOROCCIO ?

CONOSCO QUELLO SGUARDO...

STAI PENSAHDO A OYUKI! VERO ?

EH?

E ALLORA? E' VERO ?!

UH...

CERTO, CHE LO E'! GUARDA I SUOI OCCHI !

MA BENE! NONOSTANTE ABBIA ME, TU...

STATE ...

... ESATTAMENTE COME QUANDO HAI INCONTRATO LAMU'! MA NON IMPARERAI PROPRIO MAI ?

"ZITTE!"

E' NATURALE CHE MI PIACCIA OYUKI! PERCHE' LEI E' DOLCE E GENTILE... NON COME VOI DUE!

AH, SI' ?

FEDIFRAGO DI UN PAPPAGALLO CASCAMORTO! VATTENE VIA!!

ZAK

VIIAAA!!

ZAK ZAK ZAK

PERCHE` DEVO SEMPRE AVERE A CHE FARE CON IENE DEL GENERE ?

Kof Kof

NON POTREBBERO ESSERE TUTTE ... COME OYUKI... ?

WHUMP

OH! IL MARITO DI LAMU`! CHE VI ACCADE?

OYUKI ...

E' TROPPO FREDDO, QUI. DOVETE ASSOLUTAMENTE TORNARE IN CAMERA.

NON POSSO...

OH...

SE CI TORNO M'AMMAZZANO.

ALLORA RIMANETE QUI, PER UN PO'.

Achoo

PERCHE' MAI LA DOLCE LAMU' E' ADIRATA CON VOI

"DOLCE"? OH, MAMMA. ECCO, E' SOLO PERCHE'...

Honk

... PERCHE' SEI TROPPO BELLA !!

ATARU! CHE STATE FACENDO ?

Fump

NON POSSO PIU' TRATTENERMI !

MA... MA SIETE IL MARITO DI LAMU' !

OH! OH, COME SIETE IMPETUOSO !

NON POSSO TENERMI !

Hop

Krr Krrk

OH, BASTA, TI PREGO !

LASCIA STARE PRINCI-PESSA !!

HONGAA

PUM-PAM

WAH KRAK

AAAAH !

FERMA-TI, TI SCON-GIURO !

B-MBO! ASPET-TA! FRENA-TI!

BRUTTO SCHIFO-SO!

OCCHIO! C'E' L'ABOMI-NEVOLE UOMO DELLE NEVI !

DOOM DOOM DOOM

PECCATO. AVEVA APPENA INIZIATO ...

DOOMDOOMDOOMDOOM

COSA SUCCEDE ADESSÓ? IL TERREMOTO?

DOOM DOOM DOOM DOOM

TI SBUDELLO !!

ÄÄÄÄH!

HONGYÄÄÄ

ATARU!

OH DIO, PROTEGGIMI TU !!

DOV'E' IL TESORUCCIO ?

SI E' BUTTATO GIU' IN QUESTO BUCO ASSIEME A UNO YETI !

NON E' GIUSTO ! VOLEVO OCCUPARMENE IO !

OH, QUEL CATTIVONE DI B-MBO ! INFASTIDIRE UN OSPITE IN CASA MIA ! ...

KUH-RAK

SONO A CASA ! SONO A CASA !

DOOM DOOM

HOOGAAA

AAAH,

YEEEAAAGH,

SIGUMP

TUMP TUMP TUMP TUMP TUMP

DI QUA! DA QUESTA PARTE !

HONGAA

UN MO-STRO! UN MOSTRO !

HONGYAMA

AAAH!

STU-PIDO DI UN TESO-RUC-CIO !!

SO, B-MBO! ADESSO BASTA FA-RE I DI-SPETTI!

EDIZIO-NE STRAOR-DINARIA!

INCHI-NATEVI! FORZA, GIU' QUELLE TESTE!

YETI IN CITTA'

COLPA DI MORO-BOSHI!

LE AVAN-CES DEL GIOVA-NE ALLA PRINCIPES-SA DELLE NEVI!

A. MOROBOSHI

PRINCIPESSA OYUKI

MOLTO BENE, SIGNOR" BARZELLETTA DELLA CITTA'"...

SEI ORGOGLIOSO DI TE STESSO?

NON M'INTERESSA! NON ME NE FREGA NIENTE... VOGLIO SOLO CHE QUALCUNO TAPPI QUEL DANNATO BUCO !!!

ORA BASTA, B-MBO!

GRRRRRRR

...ALTRIMENTI NON GUARIRO' MAI DA QUESTO RAFFREDDORE!

FINE DELL' EPISODIO.

NADIA

DI MASSIMILIANO DE GIOVANNI

Era da molto che il Giappone non rimaneva così 'piacevolmente scosso' da una serie a cartoni animati dai contenuti avventurosi e velatamente ironici. Il successo di ***Fushigi no Umi no Nadia****, immediato e dilagante, è stato per questo sorprendente, e il cartoon ha meritatamente vinto, ancor prima della messa in onda, anche lun premio all'Anime Grand Prix del 1989 come migliore produzione televisiva. Nonostante questo, il regista Hideaki Orino confessa senza remore tutto il suo iniziale scetticismo verso un personaggio, quello di Nadia, dal carattere sin troppo schietto e spigoloso. Secondo lui, infatti, il pubblico non si sarebbe mai riconosciuto nella figura della protagonista a causa del suo eccessivo moralismo, che in certi casi sarebbe potuto risultare persino fastidioso. Fortunatamente il direttore esecutivo Hideaki Anno e le case di produzione Toho e NHK hanno fatto forti pressioni perché fosse seguita la caratterizzazione originale dei personaggi, così come era stata pensata da Hisao*

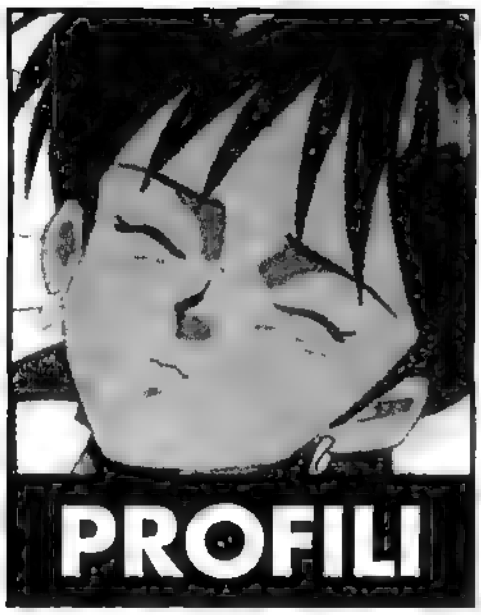
Durante la Fiera Universale di velivoli sperimentali, che si svolge in una oleografica Parigi *fin de siècle*, Jean rimane folgorato da un'enigmatica ragazza e la segue abbandonando lo zio e il suo rudimentale aereo a poche ore dall'inizio di una gara di volo che lo dovrebbe vedere protagonista. L'incontro-scontro tra i due permette alla giovane di sfuggire a Grandis, Sanson e Hanson, tre loschi individui intenzionati a rubarle uno strana pietra che porta al collo, che risplende di una intensa luce azzurra nei momenti di pericolo. Nadia, questo il nome della ragazza, è una domatrice di leoni, e Jean la ritroverà in un circo mentre l'impresario dello stesso è impegnato a 'venderla' ai tre figuri precedentemente incontrati. Dopo una fuga che ricorda per molti versi quelle di Conan e Lana nella fortunata serie di Hayao Miyazaki, i due giovani hanno la meglio sui nemici. Così ha inizio **Fushigi no Umi no Nadia** (Nadia del meraviglioso mare), una delle

© NHK/TOHO

più belle serie avventurose degli ultimi anni, che ripesca saggiamente ambientazioni e miti palesemente verniani reinterpretandoli, però, secondo i gusti e le esigenze del nostro tempo e, naturalmente, dei giapponesi. L'affascinante mecha design di Mahiro Maeda e l'attenta direzione artistica di Masanori Kikuchi e Hiroshi Sasaki sono il risultato di un profondo studio dei *Viaggi straordinari* - titolo con cui solitamente si indica la raccolta dei romanzi di Jules Verne -; infatti, è qui riproposta con la freschezza originale la piacevole divulgazione scientifica che offriva stupefacenti anticipazioni nei più svariati campi della scienza, come la navigazione sia aerea che subacquea, la cinematografia, la televisione o la speleologia. Nel primo episodio, per esempio, si assiste a una spettacolare carrellata dei primi prototipi di aerei, che lasciavano ancora il pilota a diretto contatto con l'ambiente circostante. Molti di essi non erano neanche in grado di effettuare pochi metri, ma la grande inventiva dei costruttori, che con trucchi da baraccone speravano di aver ragione delle leggi della natura, li rendevano veri e propri gioielli d'ingegno.

© NHK/TOHO

Okawa, autore della sceneggiatura, e da Yoshiyuki Sadamoto, il principale character designer. L'impressione negativa di Hideaki Orino su Nadia va ben oltre la psicologia del personaggio; infatti anche dal punto di vista estetico il regista ha da ridire: la ragazza, per lui, non è assolutamente femminile, soprattutto nei lineamenti del volto. Ai molti che lo accusano di non sopportare Nadia perché troppo simile a lui, Orino risponde negando ogni minima similarità, anche se nelle molte interviste rilasciate dà talvolta prova del contrario. «Nadia, inoltre, - afferma l'autore - è rigorosamente vegetariana, in quanto considera peccato uccidere gli animali, anche per il proprio nutrimento, e questo non è un buon esempio per i giovani. La percentuale di persone che non mangiano né carne né pesce sta infatti aumentando considerevolmente, e non bisogna fomentare in nessun modo queste strane manie.»
Orino crede comunque molto nelle potenzialità di una ragazza come

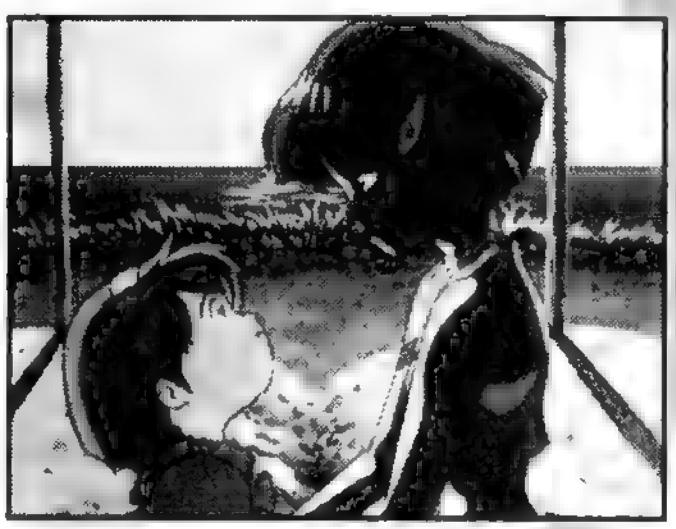


protagonista, capace di attirare le attenzioni del pubblico maschile e di avere il sostegno e la partecipazione di quello femminile. La ragazza ha una personalità complessa e sfaccettata, che matura nel corso della storia grazie alle esperienze accumulate e ai consigli dei saggi compagni di viaggio. Nel primo episodio, Nadia ci viene presentata come un'orfana chiusa e introversa, che per mantenersi sgobba in un circo. E' l'incontro con Jean che farà nascere in lei un sentimento, sino allora sconosciuto, di amicizia e complicità, che le farà conoscere il dolore degli altri e non provare odio verso i suoi nemici, decisi a impossessarsi della misteriosa 'Acqua Azzurra'. Sull'Isola del Sud Nadia è decisamente meno sicura di sé, vorrebbe fuggire dalla realtà, ma la sua posizione di erede della pietra azzurra non le permette di farlo. Quando scopre di avere origini extraterrestri e che la sua missione è la ricostruzione dell'antico impero di Atlantide, la protagonista cade nel più totale sconforto.

Appartiene sempre all'immaginario verniano il Capitano Nemo, personaggio principale di *Ventimila leghe sotto i mari*, che ritroviamo ora a bordo di un avveniristico Nautilus, dotato delle più avanzate tecnologie.

Se per l'ambientazione il regista Hideaki Orino ha tratto evidente ispirazione anche da *L'isola del tesoro* e dai classici occidentali della letteratura per ragazzi, l'animazione si rifà naturalmente e rigorosamente solo ai maestri del ricco panorama nipponico. Hayao Miyazaki non collabora alla serie, ma il segno che ha lasciato negli autori più giovani è a dir poco sorprendente. Voli spericolati, rapide inquadrature e una velocità d'azione impressionante quasi si sprecano in un cartoon decisamente brillante. E' negli inseguimenti mozzafiato che l'animazione si avvicina maggiormente a quella del papà di *Nausicaä*, e il rapido susseguirsi dei colpi di scena sembra citare le opere del maestro, doveroso omaggio per chi ha saputo portare gli anime a un livello concorrenziale con le più famose scuole americane.

La caratterizzazione dei cattivi di turno, che poi così cattivi in fondo non sono, viene studiata a fondo e, dopo molti repentini cambiamenti - Grandis (Rebecca), per esempio, doveva apparire come una arzilla vecchietta -, gli autori hanno pensato di andare sul sicuro scomodando per l'occasione il buffo trio ideato da Tadashi Nagai e Ippei Kuri per la *Time Bokan Series* (La serie delle macchine del tempo). Anche in *Fushigi no Umi no Nadia* gli spericolati manigoldi, sempre pronti a usare mezzi poco ortodossi per giungere ai propri fini, sono tre - un'attraente ragazza, l'attendente alto e magro, e quello basso e grassottello - e, anche se non hanno la carica dei loro alter ego di *Yattaman* o *Yattodetaman*, la loro partecipazione ha sicuramente contribuito non poco al successo della storia.



I protagonisti indiscussi rimangono comunque Jean e Nadia, che vivono giorno dopo giorno avventure impreviste, che sempre più li legano l'uno all'altra. Il loro rapporto inizia come una semplice amicizia, ma ben presto subentra un legame maggiormente complice che sfocia infine nell'amore e nel matrimonio.

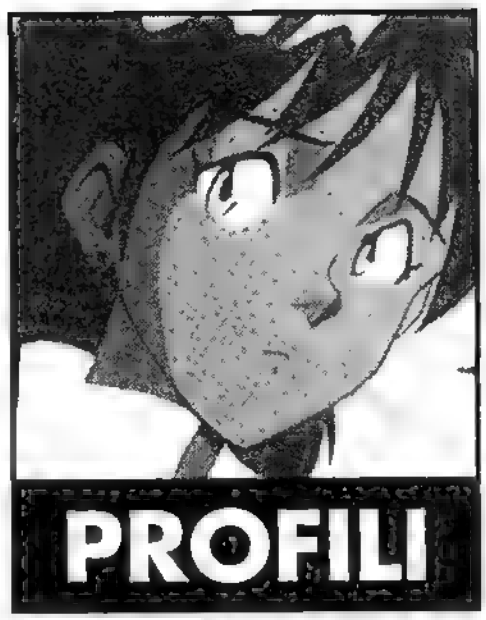
Iniziato nel 1989, il cartoon ha goduto di un continuo crescendo di consensi tanto che, dopo i 39 episodi televisivi, si è immediatamente pensato a un omonimo lungometraggio animato, che ripresentasse gli stessi personaggi impegnati in nuove avventure. Lo staff cambia quasi radicalmente: Hideaki Orino è sostituito alla regia da Sho Ando, la sceneggiatura passa nelle mani di Kaoru Ameno, mentre Koichi Takada affianca il veterano Yoshiyuki Sadamoto nella nuova caratterizzazione grafica dei personaggi. E' proprio quest'ultima che segna il maggior cambiamento in rapporto allo standard della serie televisiva; il film, infatti, è ambientato nel 1891, due anni dopo la morte di Nemo, e vede tutta l'allegra brigata cresciuta e maturata. Nadia e Jean hanno ora diciassette anni, la ragazza vive a Londra e fa pratica per diventare giorna-

© NHK/TOHO

lista, mentre l'amico è rimasto in Francia, dove si dedica a inventare e sperimentare nuovi congegni per una società di ricerche parigina. Il loro rapporto continua essenzialmente per via epistolare, sino a quando la ragazza entra in possesso di informazioni riguardo una misteriosa organizzazione criminale che vuole ottenere il controllo sul mondo, ritrovandosi presto nelle mire del gruppo, in quanto scomoda testimone di un omicidio. Nadia spedisce così una lettera a Jean in cui lo prega di raggiungerla per aiutarla a debellare la minaccia. Il giovane si prepara alla partenza, ma non è solo. Accanto a lui troviamo Fuzzy, una ragazza che il francesino ha trovato svenuta sulla spiaggia priva di memoria. Nel frattempo, però, per ordine del malvagio Giger, Grandis, Sanson e Hanson irrompono, senza rendersene conto, nell'abitazione dell'amico di tante avventure per rapire l'assistita. Dopo prevedibili equivoci, i vari tasselli cominciano pian piano a collegarsi. Finalmente Jean e Nadia si incontrano e quest'ultima, gelosa della sconosciuta, diviene come al solito scontrosa e intrattabile. Fuzzy, però, si rivela presto essere un robot ideato dal dottor Whola, che compie ricerche sulla vita artificiale. Nella speranza di poter lenire il dolore di un recente lutto, lo scienziato aveva costruito un androide perfettamente identico alla figlia scomparsa, senza però riuscire a fornirgli i ricordi esistenziali dell'originale. Giger cerca di entrare in possesso di quest'invenzione straordinaria, per costruire un esercito di automi ai suoi ordini, ma i suoi piani di conquista saranno naturalmente debellati per sempre dai nostri eroi. Il film si conclude con il classico bacio d'addio. Nadia, convinta dei sentimenti di Jean, lo vede allontanarsi più tranquilla, sicura che presto la condurrà all'altare.

Anche il lungometraggio è stato accolto trionfalmente dai fan giapponesi, e la vita di Nadia sembra destinata a nuovi successi, almeno a giudicare dai nuovissimi OAV annunciati in Giappone che la vedranno ancora protagonista.

© NHK/TOHO

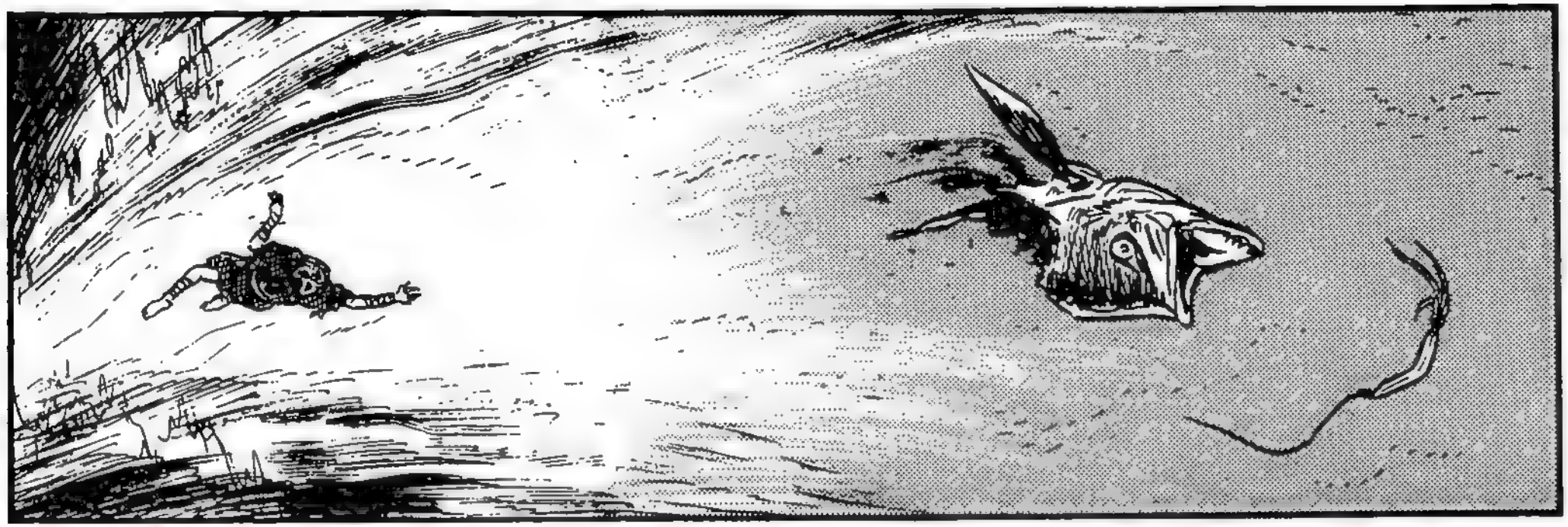


L'odio per se stessa - non è più una ragazza normale come aveva sempre creduto - la porterà persino a tentare il suicidio gettandosi dalla torre di Babele. L'incontro con Neo segna una nuova importante tappa per la formazione di Nadia. Dopo tredici anni di lontananza, la ragazza non lo riconosce subito come il fratello, ma sente per lui una naturale simpatia, nonostante il carattere freddo e autoritario di quello che si rivelerà essere un automa agli ordini del perfido Gargoyle. Gli avvenimenti futuri vedono Nadia cadere sotto il controllo del nemico e attentare alle vita dei compagni, ma il lieto fine come al solito non manca, merito anche di un redivivo Neo e dell'estremo sacrificio del capitano Nemo. L'epilogo dei fatti sarà roseo per tutti: Jean e Nadia si sposeranno, così come Sanson e Marie, mentre Electra partorirà il frutto del suo amore per Nemo.

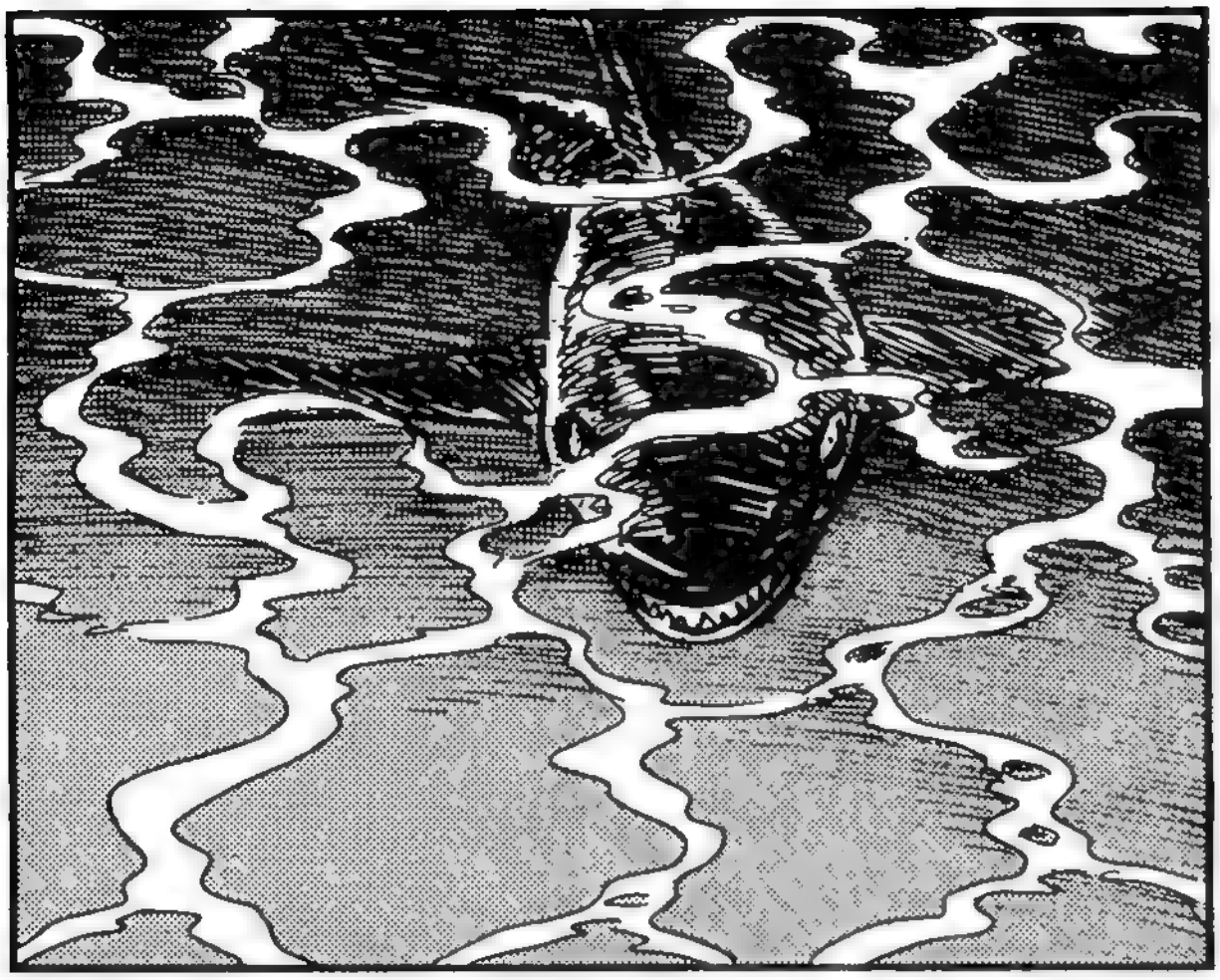
Cogliamo l'occasione per ringraziare Irene Cantoni per la sua collaborazione alla stesura di questo profilo.

Entrato ormai a far parte della famiglia del pescatore Hanbei, ***Kamui*** *inizia a vivere sull'isola da vero uomo di mare. Hanbei, a cui ha salvato in precedenza la vita, e che poi gli ha restituito il favore, è pronto a provare in mare il frutto di tante peripezie: una speciale esca ricavata dallo zoccolo bianco del mirabile cavallo Ichijiro.*
Pur preoccupato per aver appena scoperto che uno sconosciuto aggressore conosce il segreto del kasumigiri, la sua tecnica di combattimento, Kamui segue attentamente le lezioni di vita che Hanbei gli impartisce sulla vita dei pescatori dell'isola e sul rispetto che essi hanno gli uni per gli altri.
La pesca procede fortunata, finché in zona non arriva uno squalo a guastare la festa: l'infallibile esca di Hanbei deve essere immediatamente recuperata, per assicurare in futuro altre fruttuose battute in mare.

Capitolo 3 - MEDUSE ROSSE - Seconda Parte



PRESO!



KOWH

VEDI? ICHIJIRO VALE QUALSIASI SACRIFICIO!

ALLORA, CHE NE PENSI? NON E' MAGNIFICO?

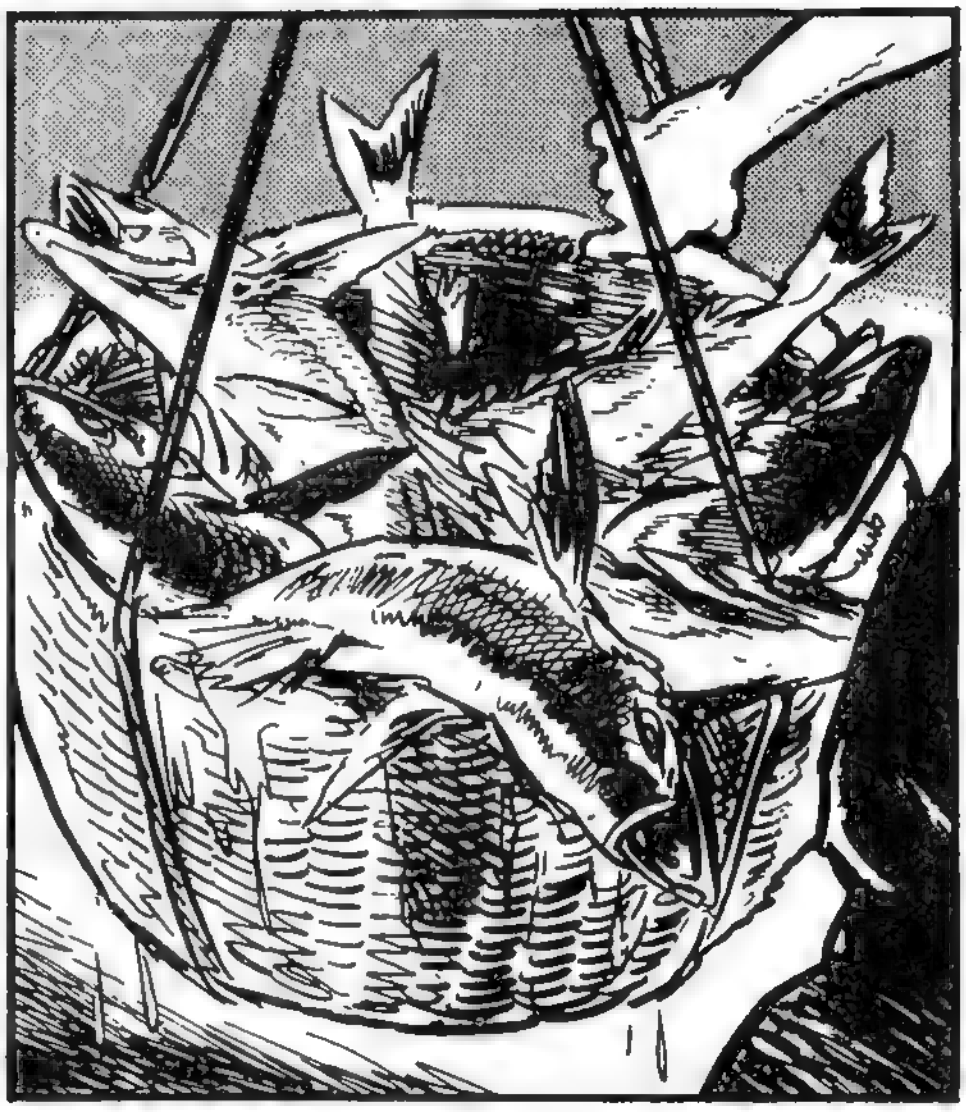
UAHAHAHA! CHE PESCA!

EEEHEEE! GUARDA QUANTO PESCE!

MAMMA, VIENI QUI! CORRI, DAI!

GUARDA QUI, OSHIKA!

SE FAREMO UNA PESCA COSI' OGNI GIORNO, PRESTO AVRAI NUOVI ABITI DA FESTA.



OOH, OSHIKA ... CHE MAGNIFICA PESCA!
SOLO AD HANBEI E' ANDATA BENE OGGI ...

LI HAI ATTIRATI CON QUALCOSA, EH ?

E' STATA SOLO FORTUNA ...

AH! CON NOI NON FUNZIONA !

E PERCHE' NO ?

HAI FATTO UN' ESCA NUOVA ...

AH! E' PROPRIO COSI'...

... VERO ?

AAAH... LO SAPEVO, IO.

DEV' ESSERE FATTA DI QUALCHE MATERIA **SPECIALE** ...

BE', DOVRESTI SAPERNE QUALCOSA **TU**...

DOPOTUTTO, UN PAIO D'ANNI FA LA TUA ESCA NERA MI HA RIDOTTO ALLA **FAME**...

EH EH... PIU' O MENO...

E L'ESCA "**GIRA**" DI KICHITO HA FATTO LO STESSO...

HA HA HA

E ALLORA... CHE NE PENSI DEL MARE, GIOVANOTTO?

NON E' BELLA LA VITA DEL PESCATORE?

CHE NE DICI? PERCHE' NON TI SISTEMI QUI?

IL MOTIVO PER CUI SONO QUI E' CHE TU MI HAI SALVATO LA VITA... CREDO CHE A VOLTE SIA BENE SEGUIRE LE CORRENTI DEL FATO...

QUESTA E' UNA BUONA ISOLA...

ALLORA E' DECISO. E NON PREOCCUPARTI, CI PRENDEREMO CURA NOI DI TE.

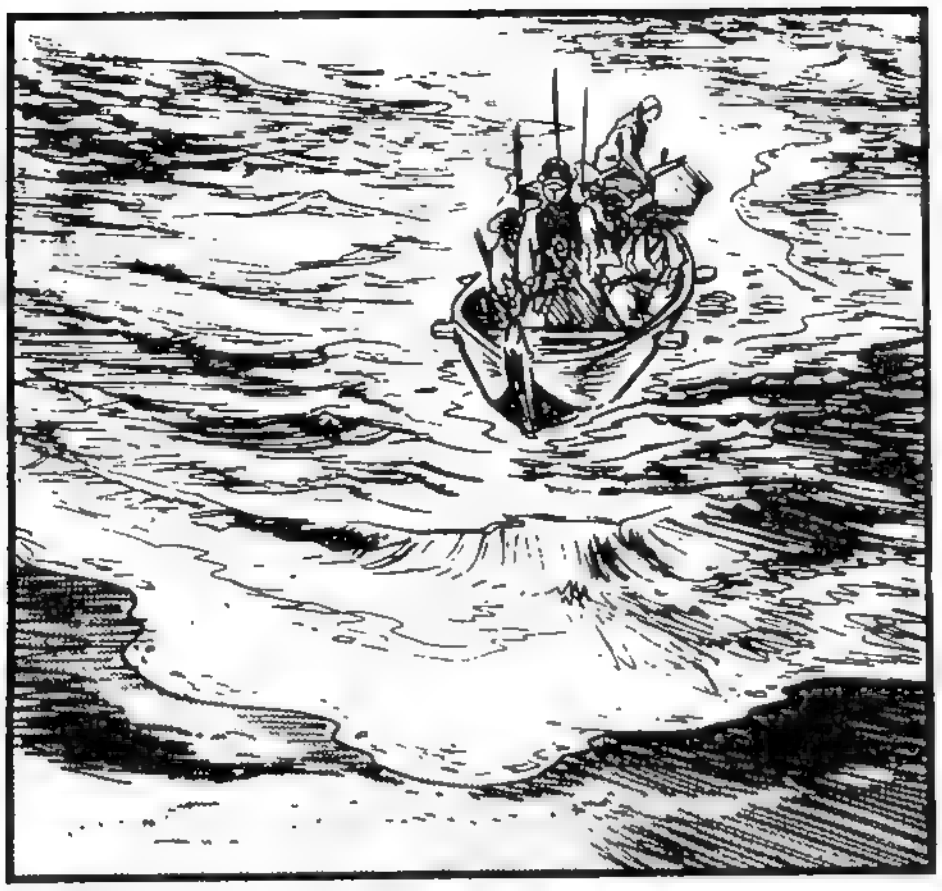
PRIMA DI TUTTO, BISOGNA TROVARTI UNA MOGLIE...

QUESTO NON SARA' UN PROBLEMA... LE RAGAZZE DI QUEST' ISOLA SONO MOLTO DOLCI...

KAMUI!

ZIO KAMUI!

EH ... E' COME SE FACESSE GIA' PARTE DELLA FAMIGLIA ...



CHI SONO QUELLI?
SEMBREREBBERO SAMURAI.

DIREI UFFICIALI DEL CASTELLO DI TSU.
CHE STRANO... COSA CI FANNO QUI?

ATTENZIONE! RECENTEMENTE, IL CAVALLO DEL NOSTRO SIGNORE E' STATO BRUTALMENTE MUTILATO DA UN IGNOBILE CRIMINALE.
CHIUNQUE SIA A CONOSCENZA DI QUESTO IMPERDONABILE CRIMINE LO RIFERISCA IMMEDIATAMENTE!

CHIUNQUE AIUTI O FAVOREGGI QUEST'UOMO, VERRA' CONSIDERATO SUO COMPLICE E GIUDICATO ALLA SPADA!

IN PIU', LA SENTENZA SARA' ESTESA ANCHE AI PARENTI PROSSIMI E ACQUISITI ANCHE SE NON STRETTI.

... QUI DICE CHE UN "IGNOBILE CRIMINALE" HA TAGLIATO UNA ZAMPA A UN CAVALLO DI NOME ICHIJIRO ...

CHE TIPO, EH?

"CHIUNQUE FORNISCA INFORMAZIONI SU QUESTO BANDITO SARA' PAGATO..."

COOSA? SOLO CINQUANTA RYO?*

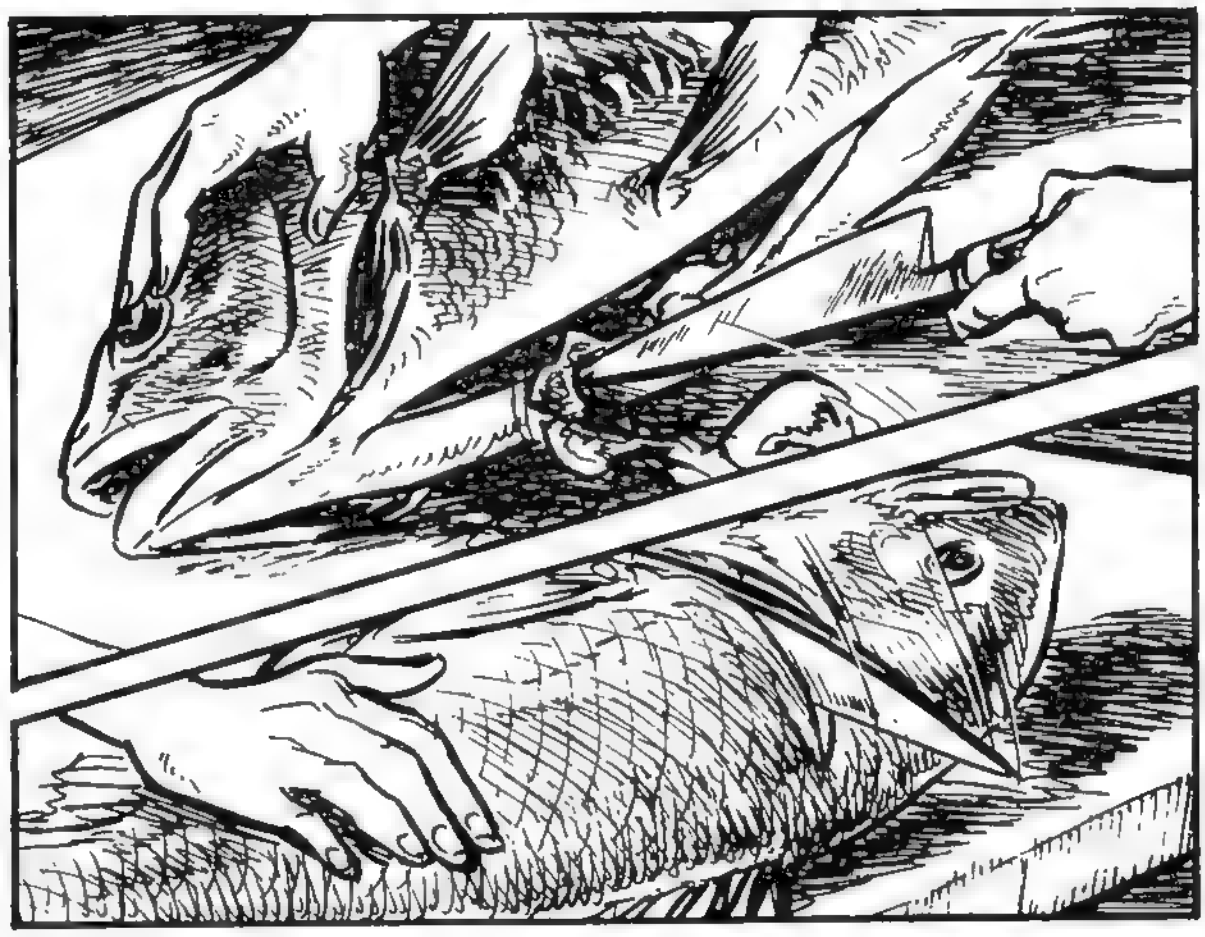
AH! CHE RAZZA DI PIDOCCHIOSO, IL SIGNORE!

WHA HA HA HA HA

* UNITA' MONETARIA DEL GIAPPONE FINO AL TERMINE DEL 19° SECOLO.

SAYAKA ...

... MAM-MA!...
SI'... ANCH'IO NE SONO FELI-CE...



MMM! E' FANTASTICO!

MA PERCHE' ABBIAMO COSI' TANTO CIBO, OGGI?

OGGI E' UNA GIORNATA PARTICOLARE...

EH? PERCHE'? COS'E' SUCCESSO?

OGGI, SAYAKA E' DIVENTATA UNA DONNA.

COOOOSA??

MA... MA... ERA GIA' UNA DONNA!

MA STAI ZITTO! COSA NE VUOI SAPERE TU, DI QUESTE COSE?

MA... MA...

E IO, ALORA?

HAW HAW HAW

ANCHE TSUGUMI E' UNA DONNA!

HEH HEH

WHA HA HA

E NON E' TUTTO ... KAMUI HA DECISO DI SISTEMARSI QUI A FARE IL PESCATORE.

EEH?

MA ...

DAVVERO ?!

IO... NE SONO FELICE ...

ALLORA POTRO' GIOCARE CON TE QUANDO VOGLIO !!

YUHUUU! HO DUE FRATELLI!

BE'? CHE TI SUC-CEDE, TSUGUMI?

OH NO!
SI E' FAT-TA LA PIPI' ADDOS-SO DI NUOVO ...

UAAHAAAA! NON VOIO PIU' BENE ALA MAM-MA !

EEH, TSUGUMI OGNI TANTO FA LA CATTIVA, VERO?

LA MAMMA E' CATIVA! NON VOIO PIU' LA MAMMA!

E SE LA MAMMA MORISSE...? COSI' ANDREBBE BENE?

UAHAAA! MAMMA! NON MORIRE, MAMMA!

SOLO SE MI PROMETTI DI FARE LA BRAVA...

MMMH!

HMMM... GUARDA QUESTO SEGNO.

E' DOVE IL PESCE HA MORSO...

PASSAMI UNA PELLE ESSICCATA DI PESCE.

SEMBRA CHE DEBBA ESSER COSI' PER FORZA... MIGLIORE E' L'ESCA PIU' FACILE E' PERDERLA!

UN PEZZETTO DI QUESTA PELLE ELIMINA I SEGNI ...

E QUESTO GIUNCO SERVE PER L'ULTIMA PASSATA.

CONTROLLA CHE NON VI SIANO SEGNI DI CEDIMENTO NELLA LENZA.

...E ALLA BASE DELL'AMO...

CAMBIAMO LE PIUME...

ED ECCOLO COME NUOVO!

IL MIO ICHIJIRO! LA MIA VITA!

ICHIJIRO ?

CHE C'E'?

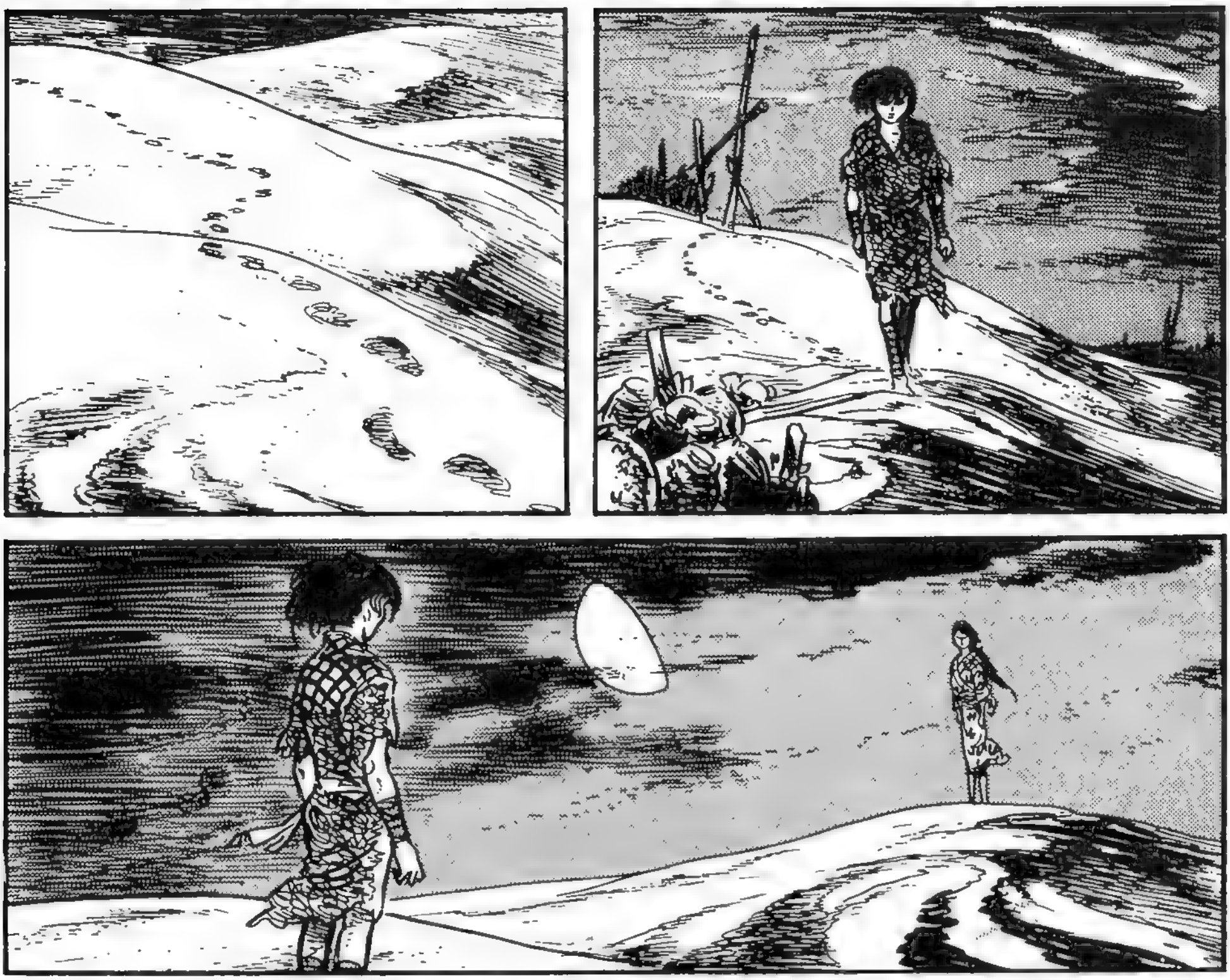
MI SEMBRAVA CHE QUALCUNO CI STESSE SPIANDO...

NESSUNO ...

NEANCHE UNA TRACCIA.

NON ERA IMMAGINAZIONE... NE SONO CERTO. C'ERA QUALCUNO, QUI ...

AWOOOO



TU...?

E' GIUNTO IL MOMENTO DI AFFRONTARCI.

MOLTO BENE ...
MA HANBEI E I BAMBINI NON DEVONO VENIRNE A CONOSCENZA.

SU QUELL' ISOLA... SAREMO SOLI, LA'.

ALTRE PAROLE SAREBBERO STATE INUTILI ...

MA IL PEGGIO ERA CHE LUI SAPEVA DI NON POTERLE PORTARE LA MORTE.

PER KAMUI ERA RIMASTA SOLO UNA STRADA DA SEGUIRE ...

SOVERCHIARLA COMPLETAMENTE CON LA PROPRIA FORZA E ABILITA' IN MODO DA COSTRINGERLA AD ABBANDONARE IL PROGETTO DI UCCIDERLO.

DOVE SONO LE TUE ARMI ?

NON NE HO BISO-GNO ...

KRAK

SKRAK

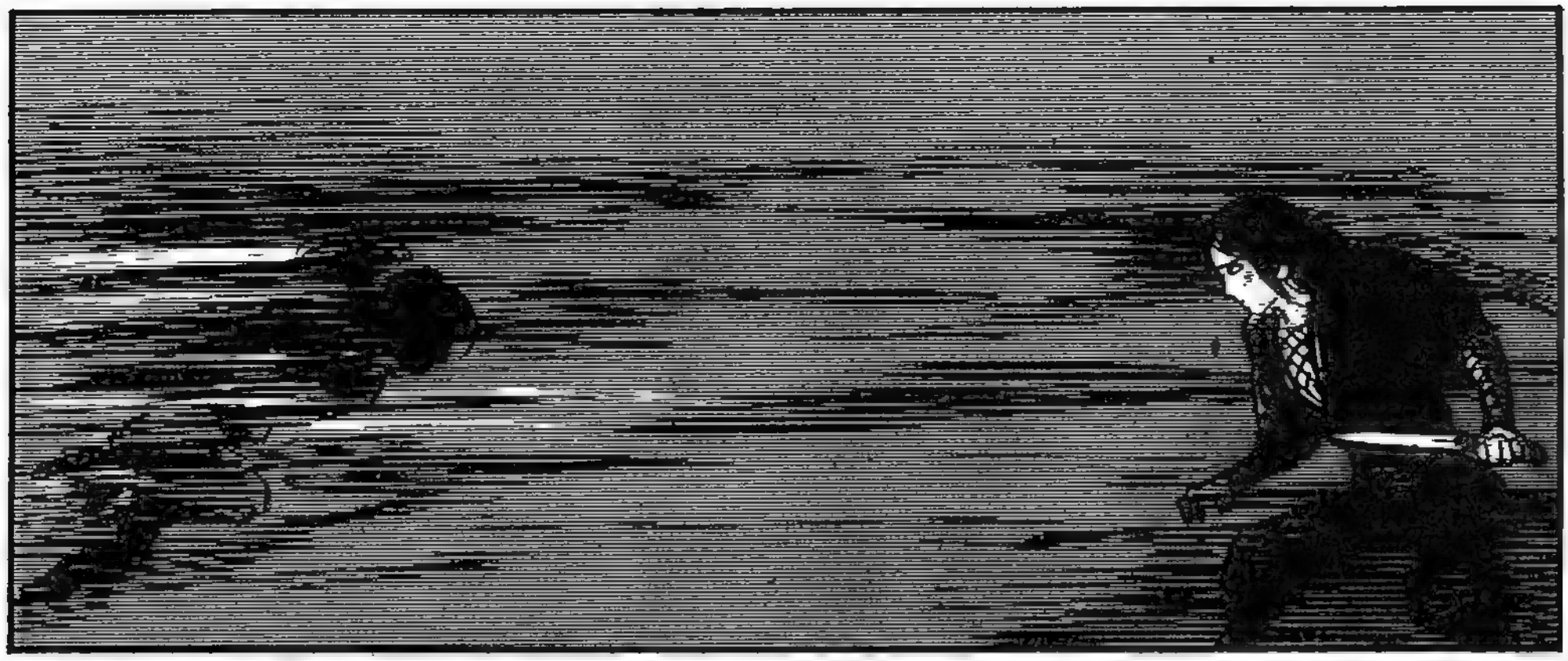
KA WOK!

KA

ADESSO COMBAT-TIAMO !

SUGARU NON AVEVA MAI VISTO QUALCOSA DI COSI' VELOCE COME KAMUI ...

... E NONOSTANTE LE SUE STRAORDINARIE CAPACITA' COME NINJA, SI RITROVO' A COMBATTERE PER LA VITA.



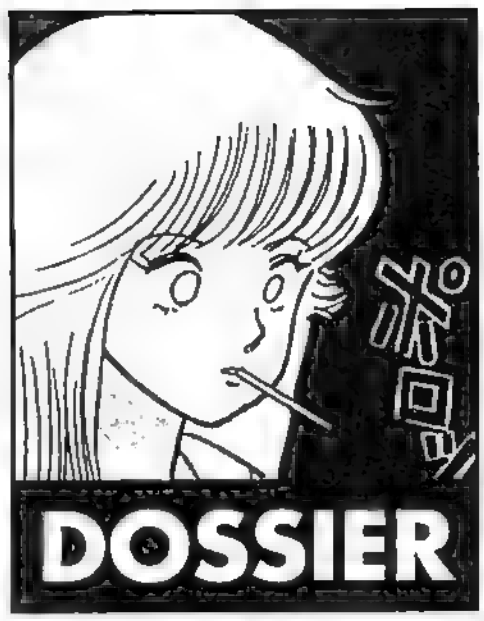
*" LA TECNICA DEL TRASFORMISMO "

KIMAGURE ORANGE ROAD

DI CHRISTIAN SCALAS E IRENE CANTONI

Come poteva Kimagure Orange Road *non lasciare il segno? Le carte erano tutte in regola perché diventasse una delle serie più gradite del 1987. Sebbene Izumi Matsumoto fosse completamente sconosciuto, le storie di Madoka Ayukawa e compagni avevano debuttato sul diffusissimo "Shonen Jump", la cui società è sponsor della McLaren. Per la versione televisiva la storia era passata nelle mani di Akemi Takada, trentaseienne character designer anche di* Uruseiyatsura. *Come voce di Kyosuke Kasuga era stato scelto il veterano (ha debuttato nel '68 doppiando Hyuma Hoshi, il nostro Tommy Young, dei* Giants*) Toru Furuya, che aveva legato il suo nome alle produzioni di maggior successo degli ultimi anni come* Gundam *o* Saint Seiya. *Allo studio Pierrot affermano che non saranno aggiunti nuovi capitoli dopo l'ultimo uscito un paio di anni fa; ciò nonostante i relativi articoli di cancelleria continuano a vendere come non mai, anche per la completa mancanza di libri con le*

© SHUEISHA



Lui, lei, l'altra. Detto così può anche sembrare il solito canovaccio su cui puoi improvvisare all'infinito, la classica sit-com sulla falsariga di centinaia di produzioni statunitensi o di molte opere della Takahashi, *Lamù* in testa. Allora, perché un prodotto all'apparenza così banale è diventato un cult? Forse *Kimagure Orange Road* non è un prodotto qualunque, se è entrato nel pantheon delle più amate (non, badate bene, tra le migliori!!) produzioni televisive di quest'ultimo decennio, tanto in patria quanto in Italia, accanto a capolavori come *Maison Ikkoku*, *Conan* o *Gundam*. Teletrasmesso in Italia con lo stupidissimo titolo *E' quasi magia Johnny*, *Orange Road* vede la luce tra il 1987 e il 1988 dalla fantasia di Izumi Matsumoto, produzione Toho. Trasposizione animata dell'omonimo manga dello stesso Matsumoto (copyright Shueisha), *Orange Road* narra le avventure adolescenzial-amorose di un gruppo di compagni di scuola. Tutto inizia quando Kyosuke Kasuga (Johnny) arriva in città con la famiglia e inizia a frequentare la scuola locale. Qui incontra due ragazze decisamente simpatiche e carine, Madoka Ayukawa (Sabrina) e Hikaru Hiyama (Tinetta), amiche tra loro, che neanche a farlo apposta si innamoreranno ambedue del nostro eroe. Semplice, no? Affatto.

Tanto per iniziare il nostro baldo giovine, che a dispetto della maturità dei suoi ragionamenti ha solo quindici anni, è dotato di poteri paranormali; pure il resto della famiglia condivide la stessa disgrazia: infatti sia Manami (Manuela) che Kurumi (Simona), le sorelle, e il cugino Kazuya (Paolo), hanno la loro fetta di poteri (ereditati dalla madre), e non sempre riescono a fare a meno di usarli, anche se non ne abusano mai (in fin dei conti non è un fumetto sociale, e una riflessione sull'abuso del potere probabilmente avrebbe nuociuto alla serie). A ogni modo la piccola Hikaru (ha solo tredici anni) si innamora subito di Johnny e confida tutto all'amica Madoka, senza sapere che anche lei si è invaghita del nostro amico. La serie, 48 episodi di cui solo 46 trasmessi nel nostro paese (per questioni di censura!) scorre sui tranquilli binari degli equivoci e delle indecisioni (Johnny non sa, o non vuole, scegliere una delle due ragazze), e si conclude con il triangolo ancora aperto. Nonostante la regia di Osamu Kobayashi ci offra una tecnica di animazione accettabile, ma comunque inferiore a molte altre produzioni TV, probabilmente *Orange Road* non avrebbe avuto tanto successo (un film per le sale, due OAV che hanno subito seguito la serie, uno speciale con ben quattro episodi nuovi tra la fine del 1989 e il 1990) se non fosse stato per la presenza di Sabrina/Madoka, e per le sue splendide pin-up, che abbiamo potuto ammirare su tutte le riviste del settore. Anche se non bella nell'accezione classica del termine, come poteva esserlo Kelly/Rui delle Gatte, Madoka è dotata di una carica sensuale esplosiva, di una personalità non indifferente (per una ragazzina di quindici anni) e di due occhioni azzurri grandi come laghi, per non dimenticare i capelli lunghissimi e neri come catrame. E' la nuova personificazione del mito di Lolita, molto caro all'immaginario collettivo nipponico. La ragazza, che in pratica è il personaggio portante dell'intera serie, oltre a suonare il sax, lavora come cameriera all'ABCB, un localino che sorge lungo l'Orange Road che dà il titolo alla serie, dove i nostri amici si incontrano dopo la scuola. Non è raro infatti che l'elemento caratteristico della puntata diventino le relazioni interpersonali tra i vari amici, al di fuori del triangolo amoroso che si è venuto a creare, ed è proprio qui che lo spartiacque con le opere della

immagini dell'animazione. Il manga si svolge in 18 volumetti, pubblicati nell'arco di quattro anni a partire dal 1984. L'autore, giovanissimo, aveva lasciato la provincia di Toyama per dedicarsi anima e corpo alla musica rock, ma giunto nella capitale cominciò ben presto a disegnare. Lo stile non era dei migliori, troppo lineare e veloce, con sfondi quasi inesistenti. Lentamente la qualità si eleva e nelle ultime tavole si trova qualche disegno ben riuscito, anche se non all'altezza della Takada. Fanno eccezione alcune copertine, realizzate però copiando foto e illustrazioni. Verso la fine aumentano i paesaggi e le vedute cittadine (grazie ad apporti) e il tutto assume un realismo più coinvolgente. Kyosuke è un adolescente come ve ne sono molti in Giappone: timido, indeciso e con tanta voglia di far colpo sulle ragazze. Madoka, il suo idolo, all'apparenza fredda e indipendente (dopo il matrimonio della sorella e il trasferimento dei genitori in America vive da sola) è in realtà facile alla de-

© SHUEISHA

pressione e alla gelosia. Hikaru Hiyama è innamorata di Kyosuke e non esita a mostrarlo. Il ragazzo, per non ferirla, si lascia catturare dal triangolo amoroso senza dichiarare i suoi veri sentimenti: amicizia per Hikaru e amore per Madoka. Da questo comportamento deriva il kimagure (capriccioso) del titolo. Sin qui nulla di speciale. Ma Kyosuke, le sorelle gemelle Kurumi e Manami, nonché i nonni e il cugino Kazuya possiedono poteri soprannaturali che vanno dalla telecinesi alla capacità di effettuare viaggi nel tempo. Cercano di occultarli, ma già all'inizio della storia sono stati scoperti sette volte, causa di altrettanti traslochi; c'è chi, trovata l'anima gemella, spera sia l'ultimo. Ciò genera situazioni tragicomiche a causa del complicato carattere di Kyosuke. Gli può capitare di perdere il controllo del suo potere e sottostare all'irresistibile impulso di spogliare Madoka mentre questa è svenuta; regolarmente è bloccato in tempo (o troppo presto?). I lettori di "Shonen Jump" hanno avuto una

Le copertine dei primi due volumetti di Orange Road.

Takahashi diviene più visibile. L'analisi psicologica che Izumi fa dei personaggi non scende mai tanto in profondità come accadeva con Godai o uno qualsiasi degli innumerevoli character creati dalla Takahashi. Nonostante tutto, le sole persone di cui gli interessa discutere sono i tre ragazzi (e di Kyosuke e Hikaru neanche tanto), i personaggi secondari stanno lì a fare tappezzeria. Si parla di ragazzi, della loro crescita, della maturazione a cui giungono (il film, che rappresenta, per ora, la conclusione della serie è ambientato all'università) ma in maniera superficiale. Non ci si riconosce nei character di Matsumoto, come invece accadeva in quelli della Takahashi, per quanto potessero essere assurdi.

La produzione targata *Orange Road* comprende oltre la serie televisiva, l'episodio per la Jump Video e lo speciale con le musiche della serie televisiva (tra le tante cose che nella versione italiana sono state cancellate), e precisamente: un lungometraggio e ben sei OAV.

ANO HI NI KAERITAI (Voglio tornare indietro) 69', Studio Pierrot/ Toho Video, 10/8/1988.

Il film è la continuazione del manga (che non si conclude ovviamente con il 48° episodio della serie televisiva) e vede i ragazzi della via arancio affrontare la vita universitaria.

La giovane Hikaru è combattuta tra le prove di un balletto che spera di interpretare e l'amore per Kyosuke. Il ragazzo però, nonostante ricambi i sentimenti della compagna, è maggiormente attratto da Madoka, amica comune. A causa di un appuntamento mancato Kyosuke rischia di compromettere il suo possibile futuro con Madoka: la ragazza decide di non rivederlo mai più. Quando i professori non la vedono più a scuola chiedono a Kyosuke di portarle a casa gli appunti delle lezioni, ma il ragazzo preferisce

© SHUEISHA

© SHUEISHA

lasciarli fuori dalla porta. Arrivato a casa, però, prende il coraggio a due mani e telefona a Madoka che si commuove e lo perdona. Il protagonista corona il suo sogno, ma si trova nella difficile situazone di dover lasciare Hikaru. L'annuncio è drammatico, ma la ragazza decide di non arrendersi e di riconquistare l'amore di Kyosuke.

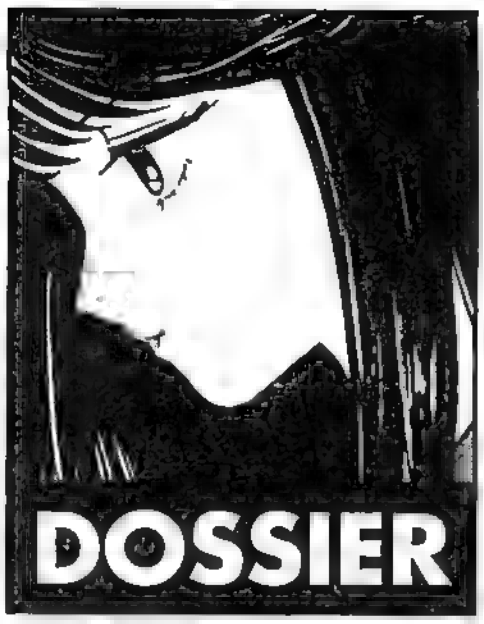
KOI NO STAGE HEART ON FIRE - HARU WA IDOL & STAR TANJO Parte I (Palco d'amore cuore in fiamme - In primavera nascono idoli e stelle), 25', Studio Pierrot/Toho Video, 16/12/1989.

KOI NO STAGE HEART ON FIRE - HARU WA IDOL & STAR TANJO Parte II (Palco d'amore cuore in fiamme - In primavera nascono idoli e stelle), 25', Studio Pierrot/Toho Video, 16/12/1989.

Destinato anch'esso al circuito delle sale, questo OAV in due puntate racconta il debutto di Madoka sotto i riflettori, alle prese con un gruppo rock debuttante e con una rockstar/talent scout rubacuori. Immaginate la rabbia e la preoccupazione di Johnny, per non parlare degli equivoci quando la personalità dei due è scambiata a causa di uno scontro accidentale. Se Madoka dovrà vedersela con

© SHUEISHA

brutta sorpresa quando è apparsa l'ultima puntata di Orange Road. *Kyosuke rimane solo dopo che Madoka decide di raggiungere i genitori, e Hikaru, saputo da Manami che il fratello la considera niente più che un'amica, tronca ogni rapporto con lui. In seguito sono state aggiunte 45 pagine all'ultimo volumetto e si è tirato un sospiro di sollievo: Hikaru capisce e perdona, Kyosuke finalmente dichiara il proprio amore a Madoka e dopo un anno quest'ultima torna, confessando che prova solamente un grande affetto per lui, ma che in fondo non è un sentimento così lontano dal vero amore. La serie, articolata in 48 episodi trasmessi in Giappone dal 6/4/1987 al 7/3/1988, non si discosta molto dal manga, anche se è lasciata quasi in sospeso, per dar modo a film e video di collegarsi. A causa degli sforbiciatori della Fininvest la versione a noi giunta presenta amputazioni ingiustificate, come la scena in cui Madoka, stanca, fa scivolare la testa verso la spalla di Kyosuke, più alla ricerca di un cusci-*



le attenzioni di Kyosuke/Hayakawa (la rockstar), Hayakawa/Kyosuke dovrà stare ben attento alle orde di fan assatanate che corrono dietro al loro idolo. In realtà il cantante è legato a Shiori, ma gli impegni l'hanno costretto a trascurarla. Buone l'animazione e la sceneggiatura, anche se lo scambio di personalità inizia a essere troppo sfruttato. Il character design è affidato, come in tutte le altre produzioni, ad Akemi Takada, bravissima come sempre.

HURRIKANE! HENSHIN SHOJO AKANE (Uragano! Akane, ragazza trasformista), 25', Studio Pierrot/Toho Video, 16/12/1989.

Il migliore tra gli OAV di *Orange Road*. Ancora problemi per Kyosuke che, svegliandosi una mattina, si ritrova nel letto Hikaru coperta dal solo lenzuolo. E' uno scherzo di cattivo gusto della cugina Akane, capace di mutare il proprio aspetto. Invano tenta di impedire che il parente incontri Madoka, ritenendolo impegnato con Hikaru, ed è subito colpo di fulmine: Akane rimane affascinata da Madoka, a tal punto che forse è lecito domandarsi cosa si nasconda sotto i panni di Akane! L'OAV è stato distribuito nel circuito cinematografico, a riprova del successo della serie.

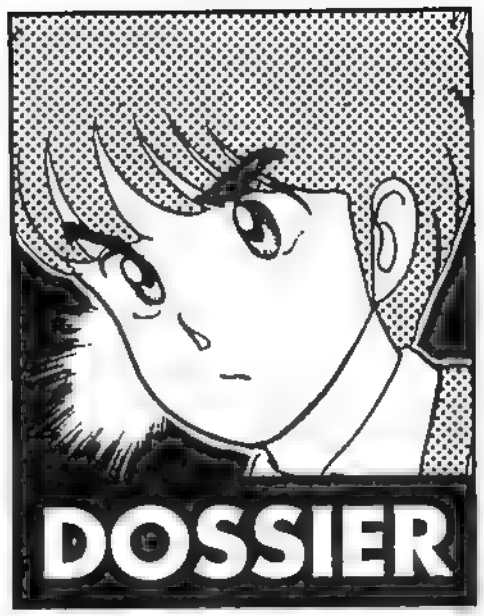
WAGAHAI WA NEKO DE ATTARI OSAKANA DE ATTARI (Io sono un gatto, io sono un pesce), 25', Studio Pierrot/Toho Video, 16/12/1989.

Prende spunto da un famosissimo romanzo di Natsume Soseki. Oberato dai compiti delle vacanze, Kyosuke si domanda cosa pensino gatti e pesci. Sarà il nonno a togliergli questa curiosità con una corda magica. Toccandone inavvertitamente i capi la mente del ragazzo si trasferisce prima nel pesciolino rosso e poi nel gatto di famiglia. Purtroppo sarà richiamato nel proprio corpo nel momento meno opportuno: quando Madoka ha cominciato a coccolarlo.

no che altro, mentre la sigla, montata sempre dal gruppo berlusconiano, la propone in continuazione. Per il cinema l'8/10/1988 esce Ano hi ni Kaeritai, *successivamente posto in vendita dalla Toho su cassetta. Più curata l'offerta del 16/12/1989, con ben tre titoli in cartellone:* Koi no Stage Heart on Fire - Haru wa Idol & Star Tanjo, *diviso in due parti,* Hurricane! Henshin shojo akane *e* Wagahai wa neko de attari osakana de attari. *Quasi contemporanea è l'uscita in video; ogni parte, di 25 minuti, è venduta a 6.100 ¥. Il 1989 vede anche due uscite su video a 5.500 ¥ per 25 minuti. Il 1° marzo è il turno di* Shiroi koibitotachi. *Il 1° aprile fa la sua comparsa* Hawaian Suspence. *Esiste anche un altro video (30'), non contemplato negli elenchi ufficiali, prodotto dal settimanale "Shonen Jump" su etichetta Victor. Apprezzabile per il basso prezzo, 3.500 ¥, e per i minuti finali dedicati all'autore, presenta un cast completamente diverso dal solito, con Yu Mizushima (*Takeru Myojin, Bandar*) occu-*

© SHUEISHA

© SHUEISHA



SHIROI KOIBITOTACHI (Gli innamorati bianchi), 25', Studio Pierrot/Toho Video, 1/3/1989.

Il primo dei sei OAV usciti sinora ci mostra Madoka e Johnny alla scuola superiore, alle prese con una gita in montagna. Durante una discesa con gli sci una inopportuna (o forse graditissima) valanga li costringe a rifugiarsi in una grotta, soli... La massa bianca ha ostruito l'uscita e sembra che i due andranno incontro a morte certa, come era già avvenuto a un'altra coppia tempo prima. All'improvviso Madoka diventa fin troppo accondiscendente, con immensa gioia e imbarazzo di Kyosuke, ma sono visioni provocate dai miasmi della vicina fonte termale. Per fortuna anche spettri e fantasmi hanno la stessa origine.

HAWAIAN SUSPENCE, 25', Studio Pierrot/Toho Video, 1/4/1989.

Hikaru è rapita a causa di un equivoco e la sua liberazione provoca a Kyosuke vistose tumefazioni. Nella seconda parte l'atmosfera diviene tesa e opprimente, al di fuori delle aspettative dei fan.

In definitiva, *Orange Road* è una serie discreta, ma non di un livello tale che si possa, come si è talvolta fatto, gridare al capolavoro.

Kimagure Orange Road (E' quasi magia Johnny)
Anno di produzione: 1987/1988
Numero di episodi: 48
Copyright: Matsumoto/Shueisha/Toho/NTV/Studio Pierrot
Soggetto originale: Izumi Matsumoto
Direttore artistico: Shichiro Kabayashi
Musiche: Shiro Sakisu
Regia: Osamu Kobayashi
Character design: Akemi Takada

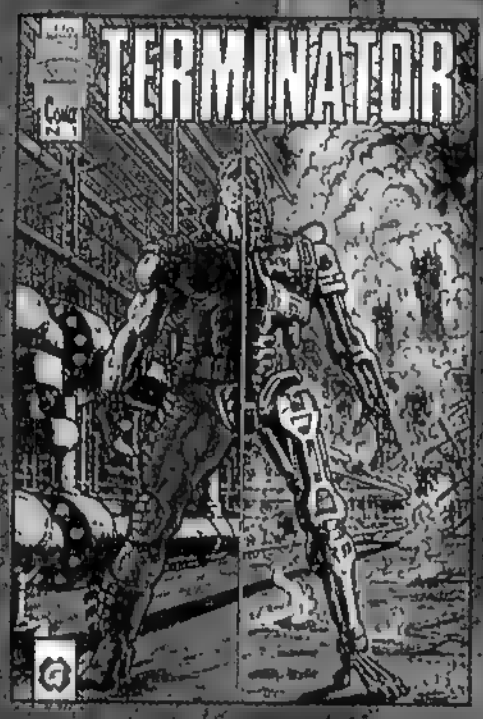
Nomi originali/Nomi italiani

Madoka Ayukawa/Sabrina, Kyosuke Kasuga/Johnny, Kazuya Kasuga/Paolo, Manami Kasuga/Manuela, Kurumi Kasuga/Simona, Hikaru Hiyama/Tinetta, Yusaku Hino/Renato.

COMIX

TERMINATOR

TERMINATOR 1



TERMINATOR 2

NON PUOI TRATTARE CON LORO.
NON CI PUOI RAGIONARE.
NON PROVANO PIETA',
NE' RIMORSO O PAURA.
E NON SI FERMANO MAI,
FINO A CHE NON SARAI MORTO.

TERMINATOR
Tempesta
48 pagine *Prestige*
a colori
Formato 17 x 26
Lire 5.000

Granata

DICEMBRE:
Morte a Roma
si conclude l'intricata vicenda iniziata sul numero due: "Largo delle Tre Api". MAGNUS in piena forma! 112 pagine Formato 13 x 18,5 Lire 2.500

GENNAIO:
I cinque gioiellieri
tra le nebbie bretoni si svolge la più cupa avventura dello SCONOSCIUTO! Un pilastro del genere horror! 112 pagine Formato 13 x 18,5 Lire 2.500

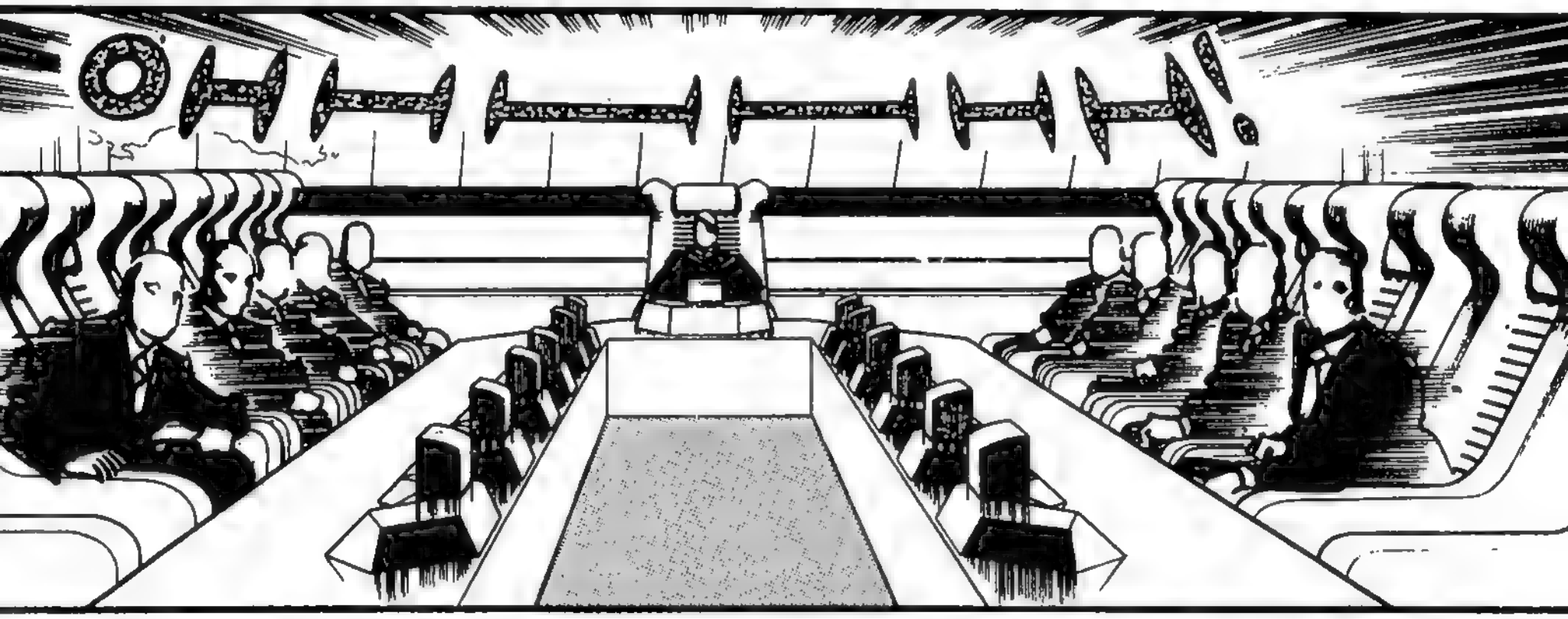
SCHEGGE

Granata

*Il padre di **Mai** è precipitato nel burrone, e ora la piccola esper è completamente priva di una guida e di un sostegno. Quando il mostruoso Tsukiro sta per riprendere l'assalto, appare dal nulla un provvidenziale aiuto: un giovane e atletico escursionista che, grazie ad agilità e furbizia, fa precipitare il mostro nel baratro. Mai gli è riconoscente, ma non si mostra desiderosa che il ragazzone la accompagni nel suo cammino, come questi sembra invece essere risoluto a fare. Il vecchio Kaieda, la cui operazione non sembra ottenere brillanti risultati, decide di farsi più prudente e di mantenere lo stato di all'erta, mentre prosegue nella ricerca degli uomini scomparsi. Nulla, da questo momento in poi, sembra potergli far cambiare idea: l'incarico affidatogli dalla Wisdom Alliance è ben più importante e ha più implicazioni di ciò che sembra.*

CAPITOLO 10
450 G

ALPI SVIZZERE, QUARTIER GENERALE DELLA WISDOM ALLIANCE.


Oh!

FERMA-
TE L'IM-
MAGINE
!

QUANTIFICATE L'EMISSIONE PSICHICA TOTALE DELLA RAGAZZINA IN QUELL'ISTANTE.

IL COMPUTER CALCOLA CHE AMMONTI A 450 G, OVVERO 450 VOLTE LA GRAVITA' TERRESTRE.

IL COMPUTER CALCOLA IN BASE AL MOMENTO D'INERZIA ... PROBABILMENTE OTTERREMO UN DATO INCREDIBILE!

OHHHH!

LO STUDIO E LA CONOSCENZA DELLE ABILITA' PSICHICHE DELL'UNIONE SOVIETICA SONO I PIU' SOFISTICATI DEL MONDO.

EPPURE, IL CASO PIU' POTENTE REGISTRATO E' QUELLO DI UNA RAGAZZA DI NOME NINA KURAGIKOV. ERA IN GRADO DI FAR LEVITARE UN OGGETTO DI DUECENTOCINQUANTA GRAMMI A UNA DISTANZA DI DUE METRI.

QUESTO E' NIENTE SE CONFRONTATO CON LA SBALORDITIVA AZIONE CHE ABBIAMO APPENA VISTO COMPIERE DALLA PICCOLA KUJU !

QUESTA POTREBBE ESSERE L'ARMA FINALE... L'ARMA CHE PUO' RENDERE OBSOLETE LE ARMI NUCLEARI E CONVENZIONALI DEI PAESI PIU' SVILUPPATI !

PER REALIZZARE QUEST'ARMA E' NECESSARIO AVERE LA BAMBINA SOTTO IL NOSTRO DIRETTO CONTROLLO...

A QUALSIASI COSTO !

HA RAGIONE. POTREMMO USARE LE SUE CAPACITA' COME ARMA PER OTTENERE LA PACE NEL MONDO !

COME STANNO REAGENDO STATI UNITI E UNIONE SOVIETICA A QUESTO FATTO ?

PRIMA O POI NE VERRANNO A CONOSCENZA, MA FINO A ORA NON SANNO NEPPURE CHE EGISTA.

PHEW!

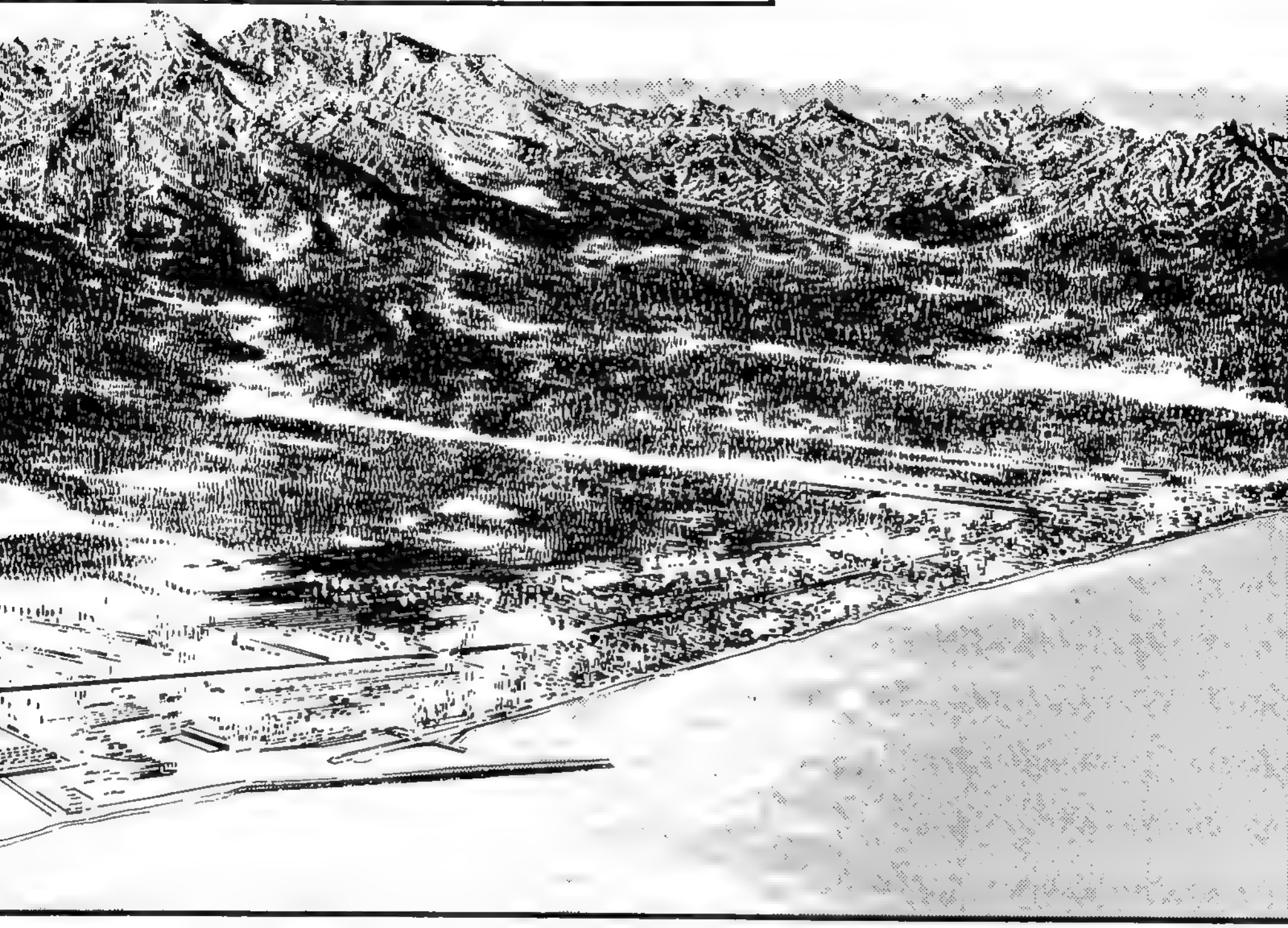
ANCHE SE MORISSE, POTREMMO OTTENERE IL SUO CERVELLO PER RAGIONI DI RICERCA.

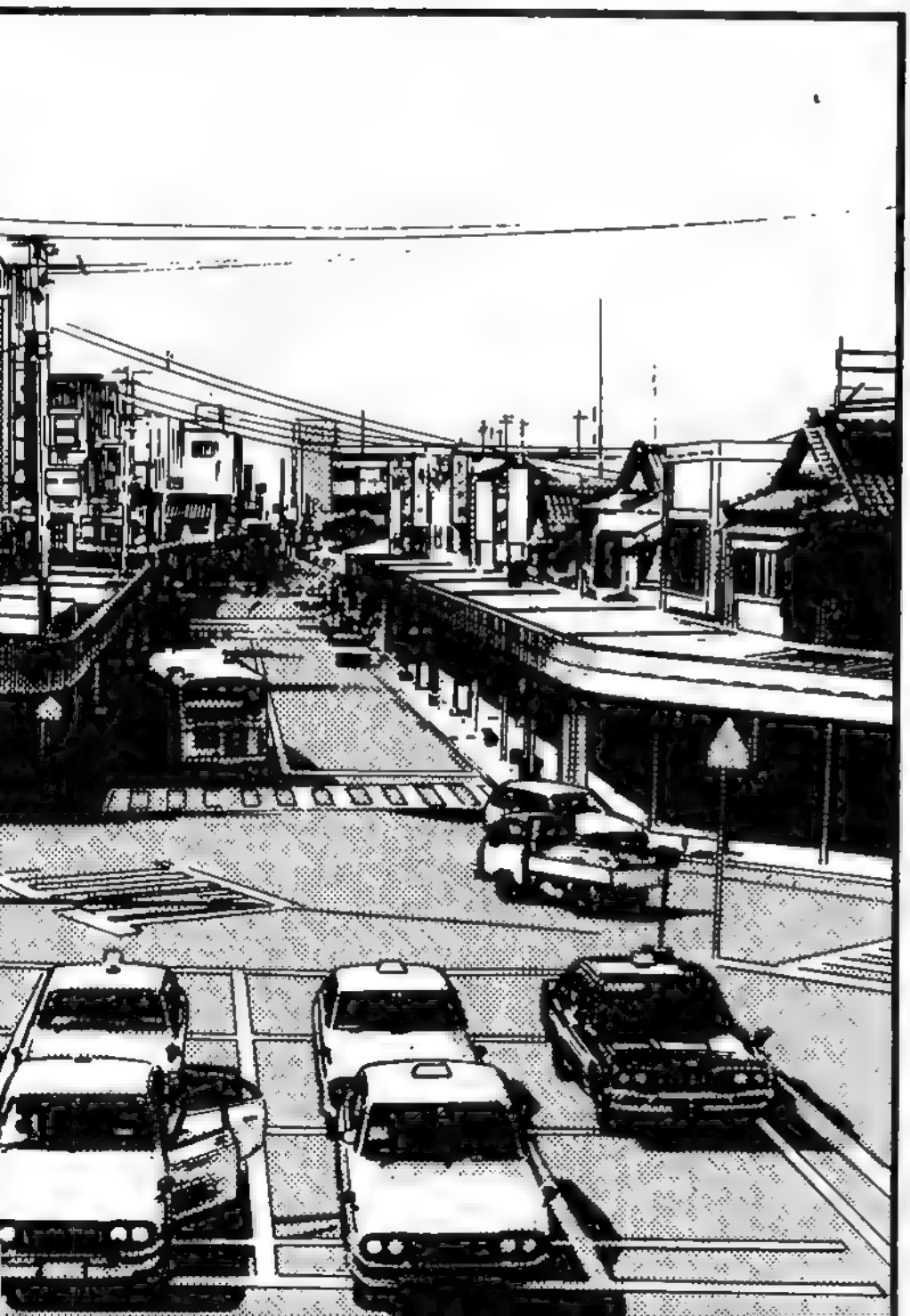
SONO GIA' PASSATI DUE GIORNI DALLA SUA SCOMPARSA. LE PROBABILITA' CHE SIA SOPRAVVISSUTA NON SONO CERTO ROSEE.

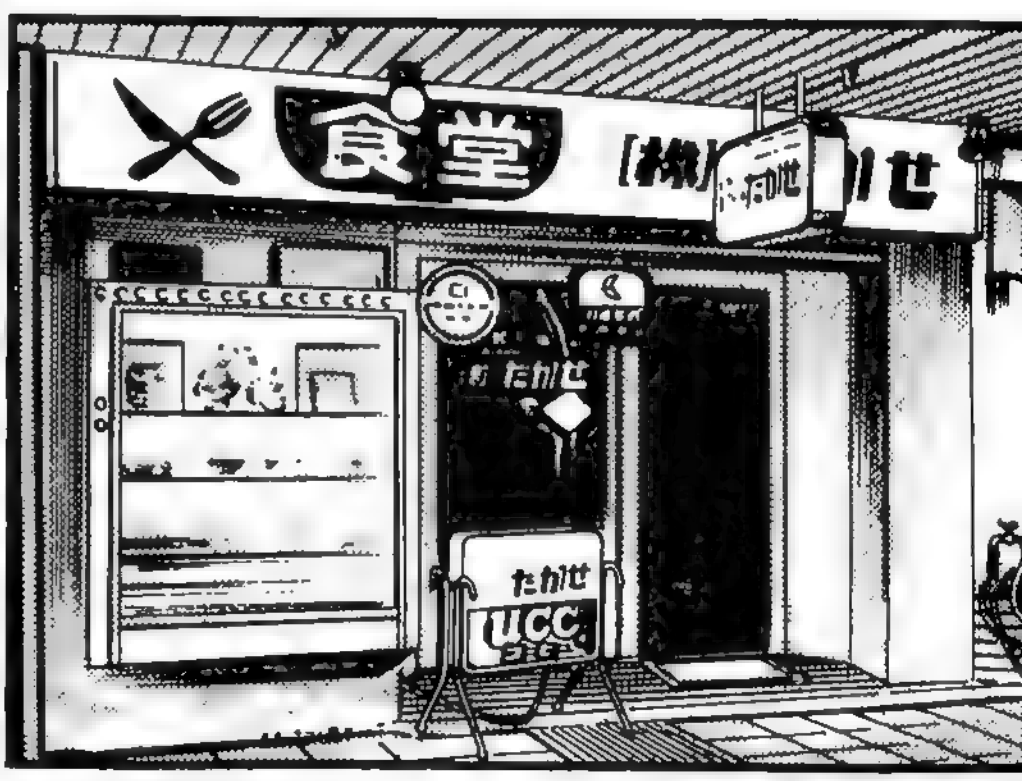
E' ANCORA VIVA!

INDIRIZZATE OGNI INFORMAZIONE DAL GIAPPONE ESCLUSIVAMENTE A NOI. ESIGO CHE TUTTI RIMANGANO ALL' ERTA VENTIQUATTR'ORE AL GIORNO !

CITTA' DI ITOIGAWA, GIAPPONE.







SLURP

GUAMPF!

GA-GWACK CHUCK

GULP!

DA ANNI MI DEDICO ALL' ESCURSIONISMO, MA NON HO MAI VIAGGIATO FRA MONTI DEL GENERE!

CHIAMALO ESCURSIONISMO! CRIBBIO, HAI IGNORATO OGNI SENTIERO E HAI TIRATO DRITTO SEMPRE NELLA STESSA DIREZIONE, ATTRAVERSO CIME, SCARPATE E... TUTTO!

IL GIORNALE DICE NIENTE A PROPOSITO DI QUEL MOSTRO?

NO, QUI NON C'E' NIENTE.

E NON C'E' NEMMENO UNA RIGA SU QUEL CHE E' SUCCESSO. NE' SU PAPA', NE' SUL VECCHIO MADARAO...

GRAZIE PER IL CIBO QUOTI-DIANO.

COOME ?!? MANGI COSI' POCO ? HAI MANDATO GIO' APPENA UN BOCCONE DI RISO !

ED ERA ANCHE TROPPO, PER ME !

BENE BENE... SI VA !

PLOP!

HAI UN PO' DI RISO...

QUANT'E' IL CONTO ?

SONO 2270 YEN, GRAZIE.

CHINK

ECCOLE IL RESTO, MOLTE GRAZIE!

ようこそ 魚川へ

230 YEN. NON TORNIAMO CERTO A TOKYO CON QUESTI.

...

CAT

HO UNA CARTA DI CREDITO.

CAT

ULLALLA`! CE L'HAI SUL SERIO! NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE ...

ハートのローンカード

925-4-0997

久住秀一

226-90302

第一勧業

... SHUICHI KUJO ?

... MIO PADRE ...

TUO PADRE ?

ANDIAMO. DEV'ESSERCI UNA BANCA DOVE RITIRARE QUALCHE SPICCIOLO, QUA IN GIRO. SONO SICURO CHE HANNO UNA FILIALE IN QUESTA CITTA`.

IN QUESTA BANCA NON ACCETTANO LA MIA CARTA.

AH, OTTIMO! ADESSO SI' CHE SIAMO NEI GUAI.

パチンコ

PACHINKO

中央

CAT

E VA BENE! E' LA NOSTRA ULTIMA RISORSA.

PACHINKO

100

昭和45年

PLUNK

貸玉

100円

BING BING

NO, QUESTO NON VA BENE. IMPOSSIBILE VINCERE CON QUESTO.

QUESTO SEMBREREBBE A POSTO, MA SE LO GUARDI DA VICINO SI VEDE SUBITO CHE E' PREDISPOSTO PER FREGARTI.

CAT

...

A-AH! ECCOLO QUI!

PER UN GRANDE **GIOCATORE DI PACHINKO** -QUALE IO SONO- IL RICHIAMO DELLA MACCHINETTA VINCENTE E' INCONFONDIBILE. E QUESTO DICE "GIOCACONME!"

PASH PA-DA-SH

STAI A GUARDARE! TI VINCO TUTTE LE PALLINE DI QUESTA MACCHINA IN UN QUARTO D'ORA! E POI LE CAMBIAMO CON DENARO IN CONTANTI.

CINQUE MINUTI DOPO...

E ALLORA ?

NON ERO MOLTO IN FORMA, OGGI ...

POSSO ?

...

ECCOTI UN' ALTRA PALLINA. SCOMMETTO CHE RIESCO A TROVARNE ALTRE IN GIRO.

PLUNK

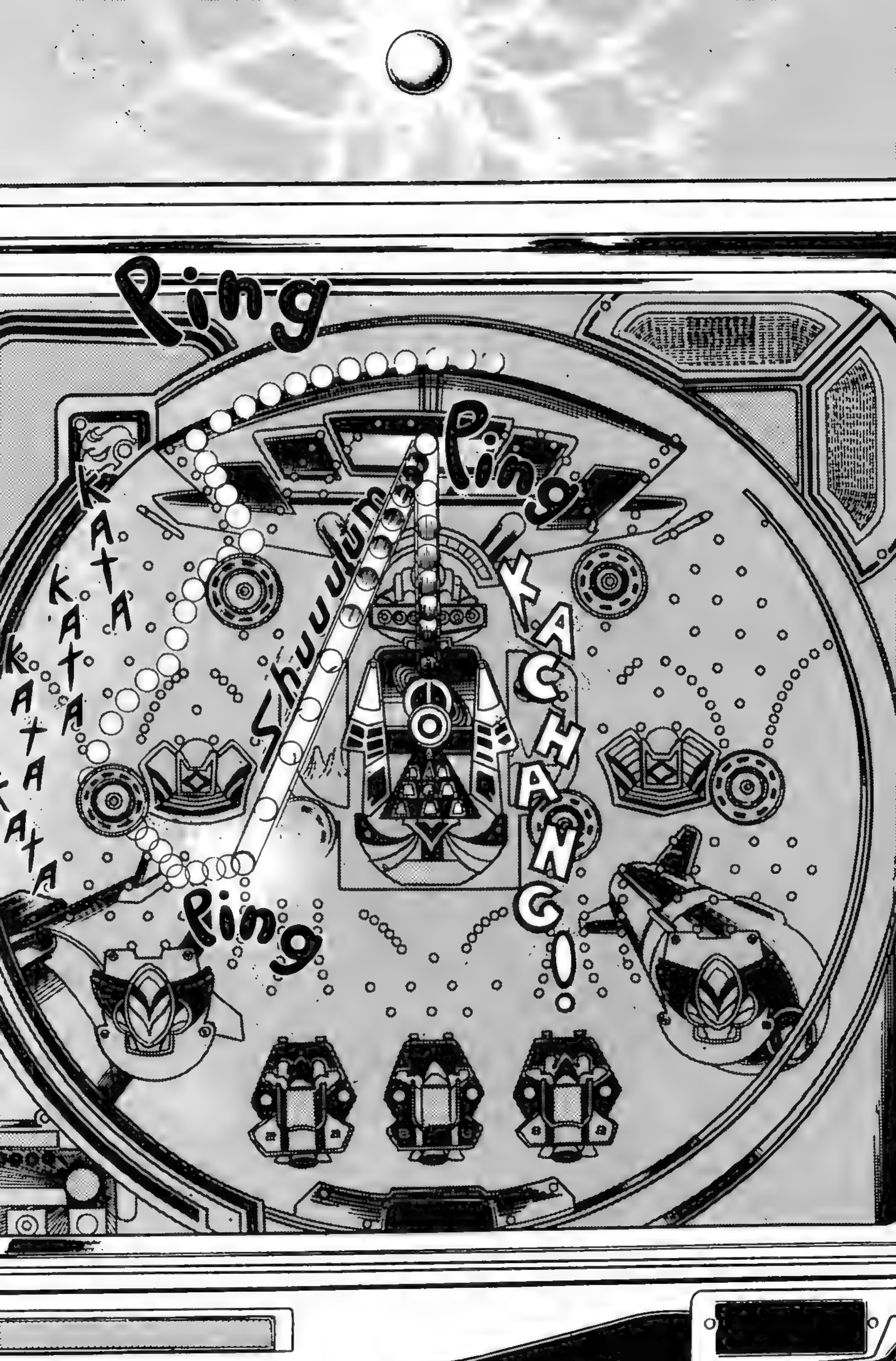
"...ASSISTI-MI TU. GRAZIE!

KAAAAN

CRUNCHS

CRUNCHS

CRUNCHS


Ping
Ping
Ping
Ping
Shu
KACHANG!
KATA
KATA
KATA
KATA

CE L'HO FAT-TA!

B I N G B I N G B I N G !

BRATT TAT TAT TAT

CAT

PACHIN PACHIN PACHIN

BRRAT TAT TAT TAT

KA-CHANG

BRRAT TAT TAT TAT

KA-CHANG

BRRA

TAT TAT

CONTINUA ...

ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni basta inviare un vaglia postale per l'importo degli albi richiesti, aggiungendo un contributo fisso per spedizione di lire 3.500, a: GRANATA PRESS srl, via Marconi, 3 - 40122 BOLOGNA. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.

NUMERI DISPONIBILI:

ZERO nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 (cad. lire 3.500)
Z COMIX nn.1, 2, 3, 4, 5, 6 (cadauno lire 5.000)
MANGA HERO nn.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (cadauno lire 4.000)
MANGAZINE nn.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (cadauno lire 4.000)

IMPORTANTE!

Le informazioni relative agli abbonamenti e all'evasione delle richieste di arretrati sono fornite esclusivamente al numero 051/370232 (lunedì/venerdì , ore 9,30/13).

Z VIDEO

Sono in vendita i primi due numeri di **Z VIDEO** contenenti ciascuno due episodi della serie televisiva di Ken il guerriero. Chi non riuscisse a trovarli in edicola puo richiederceli inviando un vaglia postale di lire 24.500 per ogni cassetta + lire 3.500 per spese postali.

LICENZA DI GIOCARE

Granata

IL PRIMO MENSILE ITALIANO DEI GIOCHI DI RUOLO, DEL FANTASY, DELLE AVVENTURE.

A GENNAIO IN EDICOLA.